nr indeksu 351555 nr 10 11 maja 2000 r.

Kupony zniżkowe – kupuj gry taniej!

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERCENA 2,90 zł

gry • komputery • Internet • technika

TESTY

DEVIL INSIDE

MARTIAN GOTHIC

supertemat

Pieniądze z Sieci

KINO
- Misja na Marsa – czy to tylko filmowa fikcja?

SPRZĘT
- Dźwięk 3D w grach
- Ciężka praca w studio – polskie wersje gier

PROGRAMY
- Twoje własne MP3

INTERNET
- Wakacje z Sieci



LARA CROFT

WSZYSTKO DLA SŁAWY?

WYGRAJ!

NIESAMOWITE GŁOŚNIKI CREATIVE LABS!





SPEŁNIAMY WASZE MARZENIA!

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

W CLICKU! staramy się zamieścić najbardziej aktualne wiadomości. Niestety, nie możemy napisać o wszystkich filmach kinowych, telewizyjnych oraz innych ciekawych wydarzeniach. W załączonym obok kalendarzyku zaznaczyliśmy więc ważne daty. Dzięki temu na pewno będziecie na czasie i nie obudzicie się tuż po zakończeniu bardzo ważnego koncertu lub po wykupieniu całego nakładu superprzeboju.

Dla ułatwienia zastosowaliśmy symbole, określające dany tytuł:

Symulatory

 Akcja / FPP

 Wyścigi

 Gry sportowe

 Strategie

 RPG / Przyg.

 Zręcznościówki

 Bijatyki

 Premiera filmu!

 Włącz TV!

 Muzyka

KALENDARZYK CLICKA!

11 maja	W KIOSKU JEST JUŻ CLICK!!! Lemmingi: Rewolucja	18 maja	Uff. Nareszcie żadnych premier ani nowych filmów
12 maja	Nieśmiertelny III (Polsat, 21.20) Stalowy Gigant, czyli coś ciężkiego	19 maja	Coś o znajomym tytule... Delta Force 2 (Polsat 21. 25)
13 maja	Pora popływać (Nautilus, HBO 13.55)	20 maja	Daikatana... Premiera bardzo wątpliwa...
14 maja	Popływałeś już i zrobiłeś rewolucję. teraz czas na trochę odpoczynku	21 maja	Stworki, tworki i potworki (Małe potwory, Polsat 12. 30)
15 maja	I znowu diabełek (Bastion RTL 7 19.55)	22 maja	Szmaragdowy krokodyl (Miłość, szmaragd i krokodyl, Polsat 20.00
16 maja	Railroad Tycoon II Reach for the Stars	23 maja	Niewidzialny myśliwiec (HBO 16.15)
17 maja	Premiery premierami, ale kiedyś w końcu trzeba iść do szkoły	24 maja	Gunship Wehikuł Czasu

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.

Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.

Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE

Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

① 3.20 zł | Wyd. H.Bauer | 1-∞ graczy

② Min: 486, 32 MB RAM, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166, 64 MB RAM, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

③ Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, sprzęcie oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej ④

⑤ 6

W numerze...

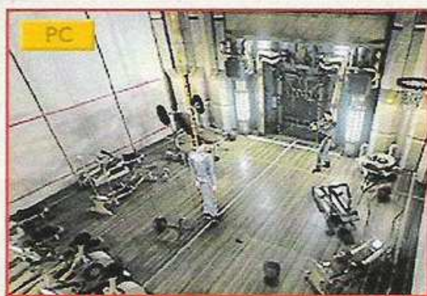
SPIS TREŚCI



WARLORDS BATTLECRY S. 4



AZTEC S. 14



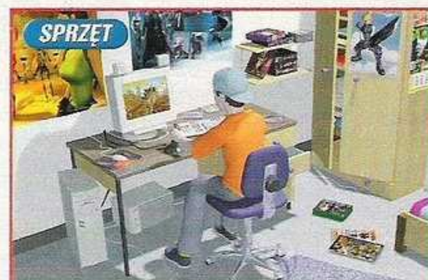
MARTIAN GOTHIC S. 20



EURO 2000 S. 26



SYPHON FILTER 2 S. 28



DZWIĘK 3D S. 45



MISJA NA MARSA S. 58

Witajcie ponownie!

Ten numer CLICKA! jest naprawdę wyjątkowy. Postanowiliśmy spełnić dużą część waszych najczęściej powtarzających się w listach próśb. Ponieważ, jak piszecie, waszą ulubioną postacią jest Lara Croft, znajdziecie u nas nie tylko GIGAPLAKAT bohaterki TOMB RAIDER, ale też specjalny artykuł o boskiej pani archeolog. Poza tym dowiecie się, czy można zarobić oglądając strony WWW. Pozostając w Sieci, możecie wydać zarobioną fortunę na wakacje swoich marzeń. To nie wszystko! Fanom muzyki poradzimy, jak nagrać własny plik MP3, a spragnionym ciekawostek opowiemy o nowościach ze świata techniki. Oczywiście, jak zwykle nie mogło zabraknąć zapowiedzi, testów oraz tipsów! A więc – życzymy miłej lektury...



Następny numer za dwa tygodnie, 25 maja, a w nim coś naprawdę extra!

WARLORDS BATTLECRY

Dobra wiadomość dla miłośników serii gier strategicznych WARLORDS. Już niedługo cykl wzbogacony zostanie o nowego RTS-a



W tej świątyni z pewnością nie ma dobrotliwych brodatych druidów



Magiczne drzewo i magiczne muchomorki. To dobre dla minotaurów

Kiedy pojawiły się pierwsze plotki o pomyśle przerobienia klasycznej gry WARLORDS na strategię czasu rzeczywistego (RTS), wielu graczy było zadowolonych z tej wiadomości. Niektórzy obawiali się jednak, że WARLORDS staną się typowym przedstawicielem gatunku, w którym gra sprowadza się do szaleńczego latania kursorem po planszy i rozpaczliwych prób odparcia ataków komputera. Wiadomo przecież, że działanie na kilku frontach jednocześnie nie stanowi dla maszyny problemu. Okazało się, że RTS WARLORDS – BATTLECRY, autorstwa grupy SSI, nie przekreśla wcale tradycyjnej formy gry, do jakiej przyzwyczaili się gracze.

WARLORDS – BATTLECRY zaczniesz od wybrania bohatera, pochodzącego z jednej z dziewięciu ras: ludzi, krasnoludów, orków, minotaurów, ożywieńców, wysokich elfów, mrocznych elfów, leśnych elfów lub barbarzyńców. Następnie trzeba określić profesję: wojownika, kapłana, złodzieja lub maga. Krok po kroku powstaje bohater, który stanie na czele armii. Poprowadzi ją przez kolejne misje i kampanie, a w miarę upływu czasu będzie zdobywał doświadczenie, które pozwoli mu posiąść nowe umiejętności.

Głównym wątkiem kampanii w WARLORDS – BATTLECRY jest zniszczenie Dwóch Łez – meteorytów o potężnej mocy magicznej, które mogą sprawić wiele kłopotu, jeśli trafią w nieodpowiednie ręce. Pozostaje jeszcze pytanie, czyje ręce okażą się nieodpowiednie, bowiem gracz ma możliwość wyboru strony: Dobra albo Zła.

Ciekawym rozwiązaniem wydaje się to, że bez względu, jaki rodzaj gry



Zaraz wyrwiemy muchomorki i wyplenimy chwasty



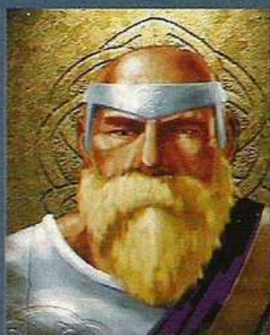
Do krrrrocset! Rozzzzwalić mi te mury! Eeep, ino... szyybkoo!

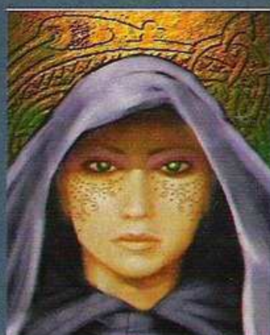
Martwiaki – jedna ze stron konfliktu. Nie są dobrzy w walce, ale za to bardzo liczni




Kim będzie twój bohater? Grożym barbarzyńcą?


A może piękną i dzielną elficą z mrocznego lasu?


Starym wyjadaczem okruchów z niejednego gara?


Tajemniczą kobietą w jedwabnym kapturze?


A może będzie uwielbiał modne tatuaże?

wybierzesz (pojedynczy scenariusz, kampanię, czy grę w sieci), bohater stale może się rozwijać, a jego współczynniki są zapamiętywane. Ponadto istnieje możliwość wykorzystywania tych samych wojsk w kilku scenariuszach.

Jedną z ciekawszych, nowych cech bohatera jest tzw. command radius, czyli pole wokół dowódcy, w obrębie którego może on przekazywać niektóre swoje umiejętności innym jednostkom.

Można będzie także wziąć udział w dodatkowych misjach, których celem jest zdobycie magicznego przedmiotu, albo sojuszników. Jest to wyraźne nawiązanie do poprzednich części, gdzie bohaterowie również uczestniczyli w podobnych wyprawach.

WARLORDS – BATTLECRY oferuje możliwość gry przez Internet dla 4 uczestników. Gracz może także wybrać potyczkę (skirmish) i zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem tylko w jednej krótkiej misji, a nie w całej wielkiej kampanii.

Kolejnym plusem, który niewątpliwie ułatwi grę, jest automatyzacja części działań. W przypadku niektórych czynności, wystarczy, że wykona się je raz – komputer przejmie nadzór nad dalszym ich przebiegiem. Można mieć nadzieję, że oto pojawiła się strategia czasu rzeczywistego, gdzie nie trzeba będzie mieć oczu dookoła głowy i stu rąk, żeby za wszystkim nadążyć.

Bez wątpienia walka będzie mocną stroną tej gry. Twórcy WARLORDS – BATTLECRY zadbali o wiele szczegółów, które mogą uatrakcyjnić rozgrywkę. Poszczególne oddziały można ustawić w jednym z kilku możliwych szyków, czy nakazać im by patrolowały teren, lub broniły się w jednym miejscu. Także same walki i starcia zostały przedstawione bardzo realistycznie.

Dosyć ciekawie rozbudowany jest w BATTLECRY system magii, obejmujący ponad osiemdziesiąt zaklęć. Potraktowanie przeciwnika czarem może być nie tylko skutecznym sposobem rozprawienia się z nim, ale też przyjemnym doznaniem estetycznym.

Zaskakujący i ciekawy jest sposób wykorzystywania przez jednostki w walce rzeczy bezużytecznych dla innych. I tak np. Troll, może – zamiast kamieniami – ciskać w przeciwników owcami... Nie każdy potrafi mężnie stawić czoła pociskowi, który beczy i wpatruje się w swój cel... baranim wzrokiem.

Do gry dołączony zostanie edytor scenariuszy, pozwalający tworzyć własne plansze.


Warowne zamki i rycerze. Jeśli ktoś lubi Średniowiecze, polubi tę grę




Magiczne błyskawice. Zaskoczenie dla wrogów, radość dla gawiedzi...



Tutaj możecie znaleźć screeny z gry, a już wkrótce, jak zapowiada producent, demo, a także wiele filmów


Wojna toczy się w różnych krainach, w lasach, górach a nawet na pustyni


Minotaury, potężna i mroczna rasa może sprawić wiele kłopotów

Tekst: Jerzy Rzymowski

SUMMONER

Już wkrótce znowu będziesz mógł uratować świat. Tym razem jednak staniesz się Summonerem, potężnym magiem przywołującym demony, które staną się twoją podstawową bronią

No chodźcie, pokażcie się tchórze! Już ja wam pokażę! Nie chowajcie się po krzakach

W trakcie walki magia odgrywa bardzo ważną rolę. W końcu Joseph to spec od czarów

Joseph posiada ogromną moc. Potrafi przyzywać demony, istoty nadprzyrodzone i żywiołaki. On i jemu podobni Summonerzy (co można przetłumaczyć jako Przywołujący) są traktowani z szacunkiem i lękiem, gdyż potrafią wpływać na losy państw, a nawet stawić czoła bogom.

Jednak Joseph boi się swej mocy. **Pewnego razu, jeszcze w dzieciństwie, chciał jej użyć w obronie swej wioski. Niestety, demon, którego przywołał Jospeh, zwrócił się przeciw tym, których kochał chłopiec.** Za ten nierozważny czyn skazano Josepha na śmierć. Chłopak jednak nie czekał na spotkanie z katem. Uciekł i ruszył w świat. Wtedy też poprzysiągł, że nigdy już nie skorzysta z zaklęć i swojej mocy.

Nadszedł jednak czas, kiedy młodzieniec musi złamać swe postanowienie. Prowadzony przez swego nauczyciela, Yago, musi wypełnić proroctwo, zdobyć pierścienie Summonerów i stawić czoła straszliwej armii najeźdźców. Oczywiście, jak to bywa w takich przypadkach, po piętach depcze mu czarny charakter.

Tak w skrócie przedstawia się fabuła nowej gry firm Volition (twórców DESCENT) i THQ. Akcja SUMMONERA ma rozgrywać się na kontynentach Medevy i Orenii. Medeva przypomina średniowieczną Europę, a Orenia krainę Wschodu. W każdej z krain zamieszkują w różnych miastach, wioskach i osadach odmienne rasy. Twórcy gry zadbali też o specyficzną atmosferę regionów. Egzotyczne miejsca, dzikie ostępy, piękne krajobrazy... Podróż zaprowadzi jednak bohatera dalej niż przypuszczał. Pod jednym z miast znajduje się bowiem portal do Królestwa Umarłych.

Niektóre screeny z gry prezentują się dość miło. Spokojne alejki, domki, żywopłoty. Demonów nie widać

Było blisko! Całe szczęście, że odskoczyłem!

Trzeba też będzie wejść do wnętrza trójgłowego węża...

Podstawowa umiejętność Josepha to Przywoływanie (Summoning), która będzie wykorzystywała zbierane po drodze magiczne pierścienie. Każdy z nich ma mieć inną, specyficzną moc. Gracz musi sam odkryć, w jaki sposób należy łączyć ich właściwości, aby uzyskać żądane efekty. Czasami bowiem skutki niewłaściwego użycia magii mogą się okazać wprost fatalne.

Bohater i jego towarzysze będą mogli dodatkowo zdobywać i rozwijać inne umiejętności, nie tylko magiczne. Bądą one wykorzystywane przez

W starciach z takimi gigantami nie wystarczy tylko bojowy młotek

Piękna trójwymiarowa grafika to jeden z mocnych elementów SUMMONERA



Noc i puste ulice to najlepsza pora na poszukiwanie przygód



Postacie bohaterów SUMMONERA są bardzo starannie wykonane



Kto tak wytatuował głowę temu łysemu z lewej? Pewnie ma tam zapisany adres i telefon do domu

takie postacie jak cyniczny łotrzyk, złodziej Flece, wojownik Jekhar i czarodziejka Rosalind. To właśnie ich spotka bohater i być może namówi do dołączenia do drużyny. Jak się jednak okazuje, członkowie grupy mogą mieć różne charaktery i przez to kompania wcale nie musi być zgrana.

Dobrze jest czasem schronić się do takiej dziury

Twórcy gry zapowiadają efektowne ujęcia z różnych kamer, nad którymi będziesz miał pełną kontrolę. Bardzo interesująco zostaną też przedstawione same zaklęcia. Jest ich ponad 50, a każdemu mają towarzyszyć odmienne efekty specjalne.

Na potrzeby SUMMONERA został stworzony całkiem nowy świat (ukazany z perspektywy trzeciej osoby) i nowe zasady gry.

Na początku zabawy sterowanie bohaterami będzie bardzo proste, aby gracz mógł ł a t w o wczuć się w klimat przedstawionego świata. Dopiero potem nauczysz się wszystkich poleceń. Później zaś będą się stopniowo pojawiały coraz większe utrudnienia. Gra umożliwi prowadzenie do czterech postaci jednocześnie, z Josephem na czele oraz kontrolowanie jednego przywołanego demona.

Walka ma odbywać się w czasie rzeczywistym. Na szczęście twórcy gry przewidzieli możliwość zatrzymania akcji, abyś spokojnie mógł zastanowić się nad przebiegiem starcia i wydać polecenia swoim bohaterom.

Twórcy gry oceniają, że jej przejście zabierze od 30 (idąc po linii najmniejszego oporu) aż do 45 godzin (z wypełnianiem wszystkich dodatkowych misji).

SUMMONER na razie zapowiada się bardzo dobrze, zwłaszcza jeżeli chodzi o zapierającą dech w piersiach grafikę. Na końcowy efekt przyjdzie jednak trochę poczekać. **Na jesieni tego roku SUMMONER będzie już bowiem dostępny dla posiadaczy Playstation 2, natomiast właściciele komputerów Mac i PC będą musieli poczekać do początku przyszłego roku (tyle zajmie dopracowanie opcji gry dla wielu graczy).** No cóż, podobno cierpliwość jest cnotą Wielkich...



Dobra stal i żelazny czerep to nie wszystko. W tej grze magia jest naprawdę potężna



Do chałupy, czy w góry? W górach są potwory, ale gospodarz chałupy ma w sobie coś... obcego



Przy tworzeniu krain świata gry autorzy wykorzystywali wiele motywów z różnych kultur naszego świata. Powyżej – klasyczna japońszczyzna



Jedna z najlepszych stron w Sieci. Mnóstwo nowości, bardzo ładnych obrazków. Należą się duże brawa!

Dziwne są bronie w tym świecie. Co to jest? Młot bojowy, czy może łopata do śniegu?

Postacie występujące w grze



Kupiec z Lenele



Bone Knight



Książe Sornehan



Brass Golem

PC	PSX	N64	DC	A

Summoner
RPG 3D
Premiera: przełom 2000/2001
Volition/THQ | 1-4 graczy
Kolejna sierota wyrusza na ratunek świata. Czy efekt końcowy będzie wart całego zachodu i wydanych pieniędzy?

Tekst: Jerzy Rzymowski

INSANE

Stwórz własne wertepy! W najnowszym symulatorze wyścigów samochodowych Insane nie ma jednej, stałej, wytyczonej z góry trasy!



Te, trabant! Kółko ci się kręci! Nie tak prędko, bo ci jeszcze odpadnie...

Pewnie zmęczył cię już taki schemat: wyścigi samochodowe – kilka wozów do wyboru i tory, które znudzą się po tygodniu grania. Węgierska firma INVICTUS postanowiła jednak przedstawić wyścigi nieco inaczej. W trzecim kwartale 2000 roku trafić ma na rynek gra INSANE. Wyścigi samochodowe, owszem, ale pozbawione sztywno wytyczonych tras, które ograniczają swobodę poruszania się w komputerowym świecie. Zamiast nich będziesz miał do wyboru ponad dwadzieścia miejsc, oferujących bardzo zróżnicowane warunki: od pustynnych piasków i wydm, poprzez łąki i bezdroża, nieprzetarte szlaki w dżungli po skaliste dróżki Alp i gór Sierra. **Brak tras oznacza, że sam będziesz decydować, którędy pojechać. Jest to nowość w porównaniu z grami dotychczas określanymi jako off-road racing (wyścigi samochodów terenowych).** Do tej pory trasy były w nich tylko nieco bardziej kręte niż w pozostałych grach symulujących wyścigi samochodowe. Wiadomo już, że INSANE zawierać będzie Environment Generator (generator otoczenia), za pomocą którego będziesz mógł stworzyć „wertepy swoich marzeń".

Całkowita swoboda w doborze planu przejazdu nie oznacza oczywiście bezcelowego krążenia po bezdrożach. Będziesz mógł wybrać jeden z sześciu trybów gry: Jamboree, Gate Hunt, Destruction Raid, Off Road Raid, Capture the Flag oraz Return the Flag. Inspiracją dla twórców INSANE są bowiem gry FPP, takie jak UNREAL TOURNAMENT. Żebyś nie nudził się ani przez chwilę i aby każdy wyścig był inny, stworzono zupełnie nowy system Sztucznej Inteligencji przeciwników. Komputerowi kierowcy mają być nieprzewidywalni. Nie będą ciągle jeździć tą samą drogą. Ich styl jazdy ma być prawie taki sam, jak dobrego kierowcy – człowieka.





Grunt to dobre opony i ze 200 koni w silniku

W INSANE zostanie oddane w twoje ręce ponad dwadzieścia samochodów terenowych: plażowe czterokołowce, klasyczne wozy terenowe, ciężarówki, a nawet pojazdy wojskowe. Modele samochodów uwzględniać będą wszelkie właściwości swych rzeczywistych wzorów: konstrukcję zawieszenia, rodzaj napędu, położenie środka ciężkości, masę, moc silnika czy dobór przełożeń w skrzyni biegów. Dzięki temu będą się one zachowywać bardzo wiarygodnie. Realizm uszkodzeń także doda grze smaczku. W zależności od rodzaju kolizji, auto będzie się zmieniać. Oznacza to, że gdy uderzysz w jakąś przeszkodę, pozostanie widoczny ślad na karoserii, a samochód zacznie odpowiednio inaczej (czytaj: gorzej) się zachowywać.

Podobnie jak Sztuczna Inteligencja przeciwników, grafika również obsługiwana będzie przez system stworzony specjalnie na potrzeby INSANE. Podstawową różnicą w stosunku do konkurencyjnych procedur obsługujących grafikę 3D, ma być zdolność do wyświetlania odległych obiektów. Ma to stworzyć wrażenie przebywania na otwartej przestrzeni. **Gra na pewno będzie wykorzystywać możliwości współczesnych akceleratorów grafiki 3D, a także – tak jak standardy – EAX i A3D dla wzbogacenia wrażeń dźwiękowych.** W ostatecznej wersji INSANE umożliwi również grę w Sieci (LAN) lub poprzez Internet ośmiu graczom jednocześnie. Powyższe obietnice będziesz mógł sprawdzić najprawdopodobniej dopiero w trzecim kwartale tego roku, za sprawą firmy CODEMASTERS, która będzie wydawcą INSANE.



To się nazywa wymusić pierwszeństwo. Dwadzieścia punktów i zawieszenie prawka na rok...



Polecamy przede wszystkim świetne filmiki na oficjalnej stronie producenta gry

PC	PSX	N64	DC	A

Insane
Wyścigi samochodów terenowych

Premiera: III kwartał 2000

Codemasters — 8 graczy

Jak na razie zapowiada się mała rewolucja wśród gier symulujących wyścigi samochodowe



Ufff... Ostatnie chwile przed metą. Ostatnie minuty ostrej jazdy



Ale bryczki! Prawdziwe cudeńka. Ale i tak naszych polskich dróg chyba by nie przetrzymały

Tekst: Leszek Kujawski

Simon The Sorcerer 3D



Simon spotka na swojej drodze także Melissę Leg, atrakcyjną Wojowniczkę

Oto nowa, trzecia już część przygód maga Simona. Na początku planowano wydanie SIMONA 2D, ale uznano, że lepiej postarać się o coś bardziej nowoczesnego. **Tym razem gra będzie bowiem rozgrywać się w trójwymiarze.** Takie przedstawienie przygód bohatera zostanie uatrakcyjnione możliwością obserwowania akcji z kilku kamer. Na pewno zaletą gry jest także zastosowanie NetImmerse 3D – systemu, który będzie odpowiadał za cieniowanie obiektów. Wcześniej mogłeś podziwiać jego sprawne działanie w PRINCE OF PERSIA 3D.

Jakie wyzwanie stanie tym razem przed Simonem? Bohater będzie musiał (znowu) obronić wszechświat przed złym czarnoksiężnikiem Sordidem, starym znajomym z poprzednich części. Nie ominą cię więc trudne zagadki oraz mordercze i niebezpieczne zadania. Wiadomo przecież – ratowanie świata to nie „bułka z masłem".

Przygody Simona na pewno straciłyby wiele ze swojego uroku, gdyby nie zawierały potężnej dawki humoru. O jej dostarczenie także tym razem zadbają towarzysze młodego maga. Pojawi się ponad 50 dziwacznych postaci, takich jak np. matka chrzestna Simona, mała latająca wróżka, czy zwariowany przyjaciel głównego bohatera – Swampy. W ten sposób kolejne ratowanie świata nie będzie wcale nudne...





Wielka śnieżka zbliża się do Simona. Uważaj! To na pewno podstęp



Czary-mary. Hokus-pokus. Mam kapelusz i sukienkę. Jestem Magiem

PC PSX N64 DC PL

Simon the Sorcerer 3D

Magiczna Przygodówka

Premiera: sierpień 2000

Hasbro/CD Projekt | 1gracz

Pierwsze dwie części zdobyły wielu wiernych fanów. Wygląda na to, że i tym razem nie będą oni zawiedzeni

Tekst: Dawid Muszyński

Buffy The Vampire Slayer

Na pewno pamiętasz serial o przygodach pięknej pogromczyni wampirów – Buffy. Zdobył on sobie tylu zwolenników, że nie dziwi fakt rozpoczęcia prac nad grą, opartą na tej produkcji. Na razie programiści nie chcą ujawniać zbyt wielu informacji na temat swojego dzieła. Nic dziwnego, konkurencja tylko czeka, żeby zrobić własne gry o wampirach i uroczych nastolatkach...

W grze wcielisz się w Buffy i będziesz musiał znaleźć sobie miejsce w świecie pełnym podstępnych potworów i straszydeł. W mniej romantycznym tłumaczeniu oznacza to, że będziesz mógł zagrać w action–adventure, w którym akcja przedstawiona zostanie z punktu widzenia trzeciej osoby, w trójwymiarowym środowisku. Buffy oczywiście będzie posługiwać się swoimi specjalnymi umiejętnościami (między innymi znajomością sztuk walki). W grze nie zabraknie również jej znanych z serialu przyjaciół: Angela, Xandera, Cordeli, Willow, Oz czy Gilesa. Bez ich pomocy wykonanie zadania mogłoby okazać się niemożliwe, a to z powodu bardzo groźnych przeciwników (w końcu wampiry to nie miłe misie) oraz skomplikowanych zagadek do rozwiązania.

Dobrą wiadomością dla miłośników serialu jest także to, że akcja będzie rozgrywać się w znanych z filmu sceneriach: w szkole Sunnydale High, na cmentarzu (brrr), w klubie Bronze i w domu Buffy.

Pozostaje więc czekać i mieć nadzieję, że komputerowa Buffy będzie równie atrakcyjna, jak jej filmowy pierwowzór.

Buffy atrakcyjna jak zwykle. W końcu skoro w każdym pokoleniu rodzi się tylko jeden pogromca wampirów, musi się nieźle prezentować!



Osikowy kołek. To dobre dla mięczaków. Buffy ma w zanadrzu także inną broń



Giń, przepadnij! W ten sposób wampir uległ niewątpliwemu urokowi Buffy

PC PSX N64 DC A

Buffy The Vampire Slayer

Krwista Akcja

Premiera: III kwartał 2000

Fox Int./IPS | 1 gracz

Buffy nie wystarczało królowanie na małym ekranie. Można powiedzieć tylko jedno: wampiry, kryjcie się!

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Czerwiec 2000

PC PSX N64 DC
Deus Ex
Action
Eidos

PC PSX N64 DC
Diablo 2
RPG
Blizzard

PC PSX N64 DC
Alien Resurrection
Action
Electronic Arts

Lipiec 2000

PC PSX N64 DC
Planet of Apes
Action
Electronic Arts

PC PSX N64 DC
Kleopatra
Strategia
Sierra

PC PSX N64 DC
Civil War 3
Strategia
Sierra

PC PSX N64 DC
Sydney 2000
Gra sportowa
Eidos Interactive

PC PSX N64 DC
Warlords: Battlecry
RTS
SSI

Sierpień 2000

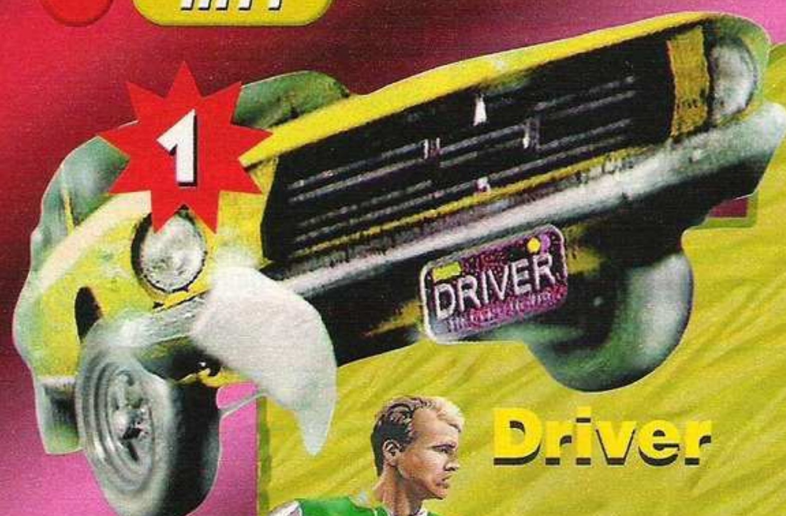
PC PSX N64 DC
MDK2
Action
Interplay

PC PSX N64 DC
Insane
Wyścigi samochodów terenowych
Codemasters

PC PSX N64 DC
Cywilizacja II Próba Czasu
Strategia
Microprose

*Daty mogą ulec zmianie

Wasze TOP









1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
(1) Ciekawe, kiedy Czytelnikom znudzi się praca w szeregach mafii...



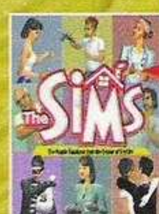
2 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
(3) FIFA znowu na szczycie. Kibice nie dają za wygraną



3 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
(2) Lara Croft trochę niżej. Ale i tak nieprędko zniknie z naszej listy



4 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
(4) Stary dobry Quake trzyma się wciąż na czwartym miejscu...



5 The Sims
MAXIS/EA/IPS – PC
(14) 32778374 odcinek przygód wirtualnej rodzinki. Telenowele górą



6 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
(8) Final Fantasy wraca wyżej. Oby był to powrót w dobrym stylu



7 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(7) Need for Speed jednak wyżej. Tydzień temu obawialiśmy się nawet, że spadnie z listy



8 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
(15) Kolejny wielki skok na liście. Stary przebój powraca



9 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
(9) GTA trzyma się mocno. Ani oczko w dół



10 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
(5) Pierwszy duży spadek na liście. Dwa tygodnie temu rywalizował nawet z Quake 3

System TOP 5

PC
1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
2. **FIFA 2000** – EASPORTS/IPS – Piłka nożna– 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
4. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł
5. **The Sims** – MAXIS/EA/IPS – Telenowela komputerowa – 99 zł

PLAYSTATION
1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 199 zł
3. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
4. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT/MIRAGE – Bijatyka – 199 zł
5. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł

NINTENDO 64
1. **Turok Rage Wars** – ACCLAIM – Strzelanka – 279 zł
2. **Golden Eye** – RARE – Strzelanka – 219 zł
3. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Zręcznościówka – 269 zł
4. **Command&Conquer 3D** – WESTWOOD – RTS – 259 zł
5. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Bijatyka – 269 zł

GAME BOY
1. **Super Mario Bros. D** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
3. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
4. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

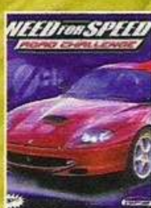
TOP 20



11 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
6 – Kolejny wielki spadek. Jeszcze sześć oczek w dół i prawie spadnie z listy



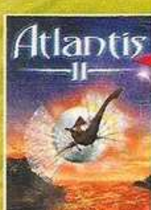
12 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
11 – Diablo wciąż ma wielu wielbicieli. A druga część jest coraz bliżej...



13 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
19 – Tiberian Sun jednak wyżej. Czyżby przypomnieli sobie o nim Czytelnicy?



14 Nox
WESTWOOD/IPS – PC
20 – W ostatniej chwili Nox odbił od dna. Miejmy nadzieję, że na dłużej



15 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
7 – Druzgocący upadek i klęska. Nic dziwnego, gdy na plecach siedzi Porsche!



16 NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
17 – Powoli postępuje do przodu. Życzymy dalszych sukcesów



17 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
12 – Nigdy nie sądziliśmy, że Quake 2 może upaść tak nisko



18 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
13 – Znów niżej. Theme Park gościł u Was długo i chyba w końcu wybiera się na emeryturę...



19 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
P – Czyżby był to kolejny tryumfalny powrót Atlantisa?

20 Half-Life
SIERRA/PLAY-IT – PC
P – Awaria w laboratorium Clicka! Pan Freeman znowu wraca...

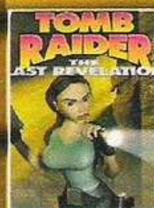
SIEDMIU WSPANIAŁYCH TOP 7



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku zebrały najwięcej głosów we wszystkich notowaniach Top 20



1 Driver
Czyli coś dla miłośników amerykańskich samochodów



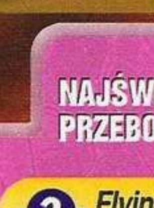
2 FIFA 2000
Przypominamy, że w piłkę nożną można grać także na boisku



3 Tomb Raider IV
Lara Croft jak zwykle nie boi się żadnych niebezpieczeństw



4 Quake 3
Wielka strzelanina i rzucanie przeciwnikami po ścianach



5 Final Fantasy VIII
Sławne RPG u Was niemal na końcu listy



6 Tekken 3
I znów bijatyka i znów bijatyka, bijatyka cały dzień...



7 Unreal Tournament
A na końcu ekspresowa winda do niezwykłego piekła

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



1 Devil Inside
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Wielki teleturniej zombie w roli głównej. Można iść na całość, albo zadzwonić do przyjaciela...





2 Flying Heroes
TAKE2/PLAY-IT – PC
Lubisz latać? A wsiąść do sterowca, czy dosiąść smoka? Znaleźliśmy coś dla ciebie!



3 Wehikuł Czasu
CRYO/CD PROJEKT – PC
Wejdź do dziwnego wehikułu z powieści H. G. Wellesa i przenieś się w ciekawe czasy



4 Aztec
CRYO/CD PROJEKT – PC
Gra przygodowa, z której możesz dowiedzieć się bardzo wiele o życiu, kulturze i zwyczajach Indian



5 Tachyon the Fringe
NOVALOGIC/MIRAGE – PC
Wielka kosmiczna strzelanina, w której po raz kolejny możesz obronić świat przed najeźdźcami

DREAMCAST

1. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
2. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł
5. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł

CLICK! AKCJA!

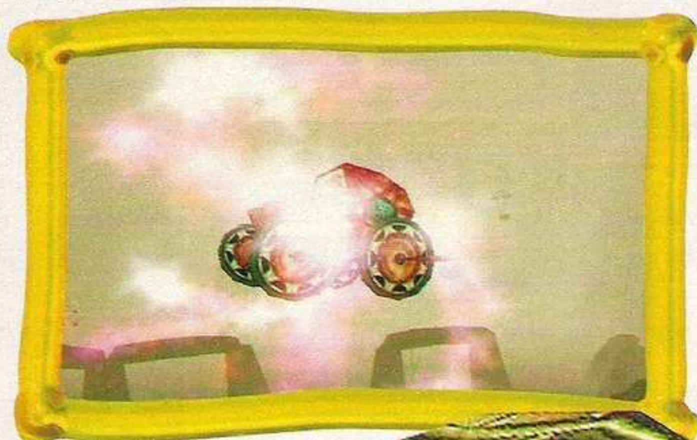
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.



FLYING HEROES



Symulatory smoka już były. Latajacy dywan też. Ale dryfujący w powietrzu czajnik? W dodatku strzalający kulami ognia? Jak widać czas już na to, żeby bohaterowie poszybowali w przestworza...


Magia w Hesperie jest wszechpotężna...

W baśniowym świecie Hesperie, rządzi magia i... technologia. Jego mieszkańcy kilkadziesiąt lat temu zaprzestali eksploracji labiryntów i krwawych walk (jakże charakterystycznych dla innych gier fantasy), a zamiast tego zaczęli organizować podniebne zawody.

W grze FLYING HEROES wcielasz się oczywiście w pilota – gladiatora, uczestnika podniebnych igrzysk. W świecie Hesperie zawody te stały się tak popularne, że powstały wielkie gildie zrzeszające zawodników. Na początku rozgrywki musisz zdecydować, do którego ugrupowania chcesz należeć. **Do wyboru masz: Jeźdźców Jaszczurów, Podniebnych Rycerzy, Czarodziei i Hammercraft – gildię inżynierów, tworzących naprawdę potężne latające machiny.** Każdy z tych związków ma pojazdy i magiczne umiejętnosci zarezerwowane tylko dla siebie. Powietrzni Rycerze dosiadają olbrzymich ptaków, drapieżników przestworzy. Jeźdźcy Jaszczurów to – jak nazwa wskazuje – miłośnicy gadów. Czarodzieje korzystają oczywiście z magii i różnych, zaklętych cudów. Hammercraft – posaidają balony, Zeppeliny i inne „nowoczesne" pojazdy. Jedną z zalet gry jest możliwość stopniowego robienia kariery. Jako nowicjusz nie zostaniesz bowiem przyjęty ani do Rycerzy, ani do Inżynierów. Dopiero, kiedy pokażesz ile jesteś wart, bramy tych bractw mogą stanąć przed tobą otworem. We FLYING HEROES twój pilot przez cały czas doskonali swój kunszt. Polepszają się jego statystyki, zdobywa nowe umiejętności. Wygranie meczu oprócz satysfakcji przynosi także bardziej wymierny zysk – w brzęczącej walucie. Pieniądze można spożytkować na zakup nowej broni, sprzętu lub wynajem niezależnych pilotów.

Pojazdów i latających stworzeń jest w grze ponad dwadzieścia. Różnego rodzaju smokopodobne jaszczury, olbrzymie nietoperze, latajace dywany, sterowce, balony, jastrzębie – naprawdę jest w czym wybierać. Nie musisz zresztą co chwila przesiadać się na nowego wierzchowca. We FLY-



Niektóre pojazdy są tak pięknie, że szkoda nacisnąć spust...


Gigantyczne jastrzębie są niebezpiecznymi przeciwnikami...


Jednak jak widać i one mają swoje słabe strony. Ops... twarde lądowanie, hi, hi, hi...

No proszę, ten pojazd wygląda zupełnie jak Zeppelin



Lotnicze igrzyska odbywają się bez względu na pory roku. Hu hu ha... nasza zima zła!



Hesperie to doprawdy baśniowa kraina. Szkoda, że zamglona...



Widoki z grzbietu latającego smoka zapierają dech w piersiach



Cel oznaczony. Przygotować pocisk magiczny! Ognia!

ING HEROES istnieje możliwość ulepszania wysłużonych wehikułów. Taki swego rodzaju tuning. Możesz polepszyć ich szybkość, zwrotność i opancerzenie oraz zamontować nowe rodzaje uzbrojenia. Wyrzutnie magicznych pocisków, ognistych kul, miotacze kwasu – to jeszcze nic. FLYING HEROES nie jest jednak krwawą grą. W powietrznych pojedynkach nikt nie ginie. Ze strąconych maszyn piloci wyskakują bowiem na spadochronach. To miła odmiana od ociekających krwią gier dark fantasy i duży plus dla FLYING HEROES. Dodatkową zaletą gry jest także niewątpliwie jej oryginalność. Zamiast biegać z bronią po zaułkach i korytarzach możesz wznieść się w przestworza na wspaniałych wierzchowcach i podziwiać piękne widoki.

FLYING HEROES olśniewa przepiękną, kolorową grafiką. Areny różnią się zdecydowanie między sobą i wszystkie są doskonale dopracowane. Widoki naprawdę zapierają dech w piersiach. Różnorakie pojazdy wdzięcznie szybują, nurkują i robią pętle. Pociski magii świszczą w powietrzu, a trafione pojazdy rozbłyskują na czerwono, zielono i niebiesko. Gra jest bardzo dobrze dopracowana od strony wizualnej i bajecznie kolorowa. Oczywiście wszystko zamyka się w pewnym schemacie. Kolejna arena, znowu kilka pojazdów przeciwników i obowiązkowe, unoszące się w powietrzu zaopatrzenie (amunicja, pancerze, niewidzialność, itd.).



Wielki Wybuch! I tak skończyło się marzenie o sławie i wielkiej wygranej. Jak pech, to pech!

To wszystko zaczyna naprawdę wciągać podczas zabawy wieloosobowej, która jest dużym atutem programu. Zmierzysz się wtedy z kolegami, dosiadającymi bajecznych stworzeń. W grę może się bawić do sześciu graczy (sieć lokalna, modem czy połączenie szeregowe). Do dyspozycji masz 10 dużych aren. Jeśli zdecydujesz się na grę jednoosobową możesz wybierać spośród dwóch rodzajów rozgrywki: pojedynczy mecz, albo cała kariera, na którą składa się szereg pojedynków.

Jeśli więc lubisz symulatory, gry sportowe i masz sentyment do baśniowej fantasy – chwytaj wolant i leć. Jeśli preferujesz rozbudowaną fabułę, odkrywanie nowego, tajemniczego świata, czy bardziej niebezpieczne zmagania – musisz poszukać czegoś innego.

PC	PSX	N64	DC	A

Flying Heroes
Baśniowy symulator lotniczy

159 zł	Take 2 /Play-IT	1-6 graczy

Min: Pentium 166 MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D,
Zal.: Pentium II, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Ciekawe projekty latających pojazdów, zapierające dech widoki
(–) Schematyczna rozgrywka, przeciętna oprawa muzyczna

Wielka frajda dla miłośników lotnictwa, baśni i sportowej rywalizacji – 4

Tekst: Maciej Jurewicz



Ave Cezar! Nasi mędrcy właśnie wynaleźli latający rydwan. Niestety, nie możemy złapać żadnego Pegaza...



Na tej stronie znajduje się pełny i dokładny opis gry, świata oraz klanów występujących w Flying Heroes

AZTEC

The curse at the heart of the "City of Gold"

Dzięki firmie Cryo mogłeś już zwiedzać Egipt, starożytne Chiny i Wersal. Teraz nadszedł czas na wycieczkę do Imperium Azteków. Tym razem zostaniesz jednak wciągnięty w historię kryminalną

W grze wcielisz się w młodego Indianina o wdzięcznym imieniu Mały Wąż. Pewnego razu wyruszył on na polowanie i stał się mimowolnym świadkiem zabójstwa. Jakiś nieprzyjemny z wyglądu żołnierz powalił jednym ciosem maczugi nieznajomego szlachcica, a umierający wręczył chłopcu dziwną bransoletę. Wkrótce pojawili się też strażnicy, którzy winnym morderstwa uznali oczywiście twojego bohatera. Chłopiec postanowił ratować się ucieczką.

AZTEC określany jest przez swoich twórców mianem historycznej gry przygodowej. Nie jest to jednak klasyczna przygodówka, a jedynie bardziej rozwinięta multimedialna encyklopedia. Trzeba jednak przyznać, że encyklopedia dość obszerna i ładnie ilustrowana.

Prowadząc postać Małego Węża, zwiedzisz imperium Azteków z początku XVI wieku. Poznasz architekturę, tradycje i zwyczaje jego mieszkańców. Poruszanie się po tym niezwykłym świecie umożliwia stary i dobrze znany system „point and click", wzbogacony o technikę Omni 3D (charakterystyczną dla produktów Cryo). Każda lokacja (wioski, miasta, świątynie) została podzielona na poszczególne punkty. Po terenie poruszasz się nie płynnie, jak w grach typu FPP, ale skokami od punktu do punktu.



Świątynia Azteków na tle wschodu słońca sprawia naprawdę imponujące wrażenie

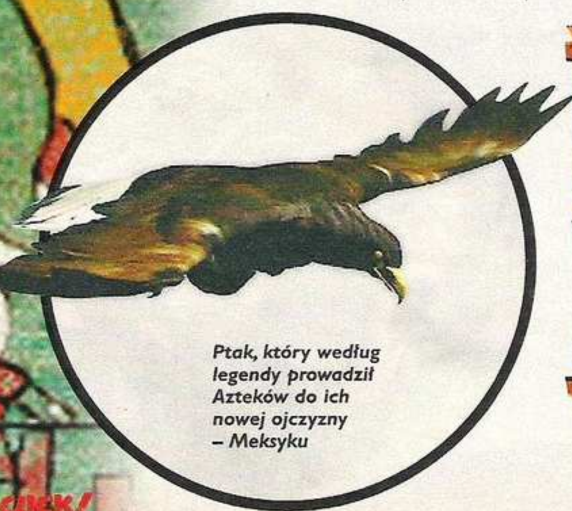
Dzięki systemowi Omni w każdym z miejsc możesz się dokładnie rozejrzeć (pełne 360 stopni obrotu). Kiedy skierujesz kursor na wybrany element otoczenia, pojawią się różnorodne opcje, np. podnieś przedmiot, rozmowa albo „?". Ten ostatni oznacza, że możesz teraz zajrzeć do encyklopedii i dowiedzieć się wszystkiego na temat wskazanego miejsca lub przedmiotu. Każde hasło zostało obszernie opisane i zilustrowane. Oprócz tego na stronach encyklopedii znajdują się odnośniki do innych haseł połączonych tematycznie.

Trzeba przyznać, że strony opisujące życie Indian są bardzo ciekawe. Nad opracowaniem części merytorycznej czuwał profesor Eric Taladoire z Uniwersytetu Paryskiego i Leonardo Lopez Lujan, archeolog z Meksyku.

Najważniejszym elementem gry przygodowej są oczywiście zagadki. W grze AZTEC nie są one zbyt skomplikowane – to w końcu produkt przeznaczony raczej dla młodszych graczy. Zadania są jednak bardzo róż-



Ten nieprzyjemny pan powyżej to główny sprawca twoich kłopotów



Ptak, który według legendy prowadził Azteków do ich nowej ojczyzny – Meksyku



Grając w AZTEC, możesz poznać technikę pracy dawnych Indian



Groźni Azteccy wojownicy nie są bynajmniej twoimi sojusznikami








Te arcydzieła sztuki Indian z Meksyku, tabliczki, malowidła i tkaniny, można dzisiaj obejrzeć tylko w muzeum, lub też instalując na swoim komputerze grę AZTEC



Aztecka rzeźba przedstawiająca orlego wojownika

norodne. Oprócz klasycznych – przynieś przedmiot z miejsca A do miejsca B – pojawiają się również zadania nieco bardziej oryginalne. Na przykład, aby móc spotkać się z pewnym arystokratą, należy podać się za gońca, który ma dostarczyć mu zamówioną u rzemieślnika tarczę. Niestety, tarcza nie jest jeszcze gotowa. Musisz więc sam ją zrobić. To z kolei zmusza cię do wykonania kilku dodatkowych zadań, jak chociażby zakupienia potrzebnych materiałów i farb. Musisz zrobić tarczę – nie byle jaką, ale taką, jakiej nie powstydzi się najlepszy aztecki wojownik.

Taka produkcja posiada niestety kilka widocznych niedociągnięć. Zaprawionego w bojach miłośnika przygodówek ta dość prosta historia raczej nie wciągnie. Trudno pozbyć się wrażenia, że los Małego Węża i historia tajemniczej zarazy dziesiątkującej mieszkańców Meksyku, to tylko fabularne atrakcje multimedialnej encyklopedii.

Trudno też jednoznacznie ocenić grafikę tej gry. Pojedyncze lokacje zostały przygotowane naprawdę ciekawie. Krajobraz imperium Azteków i jego mieszkańcy wyglądają jak na pocztówkach. Właściwie produkcja ta bardziej przypomina album z pocztówkami niż prawdziwą grę. Szkoda tylko, że większość lokacji wygląda bardzo podobnie, co skutecznie uniemożliwia orientację w terenie. Dość często pojawiają się wprawdzie przerywniki filmowe, łączące poszczególne części fabuły, ale przecież to nie one świadczą o dobrej grze.

Świat gry jest mało interaktywny. Mieszkańcy miast, indiańskich wiosek i wszystkie napotkane postacie po prostu stoją nieruchomo i czekają na twoje pytania, które posuną akcję o krok dalej. Rzadko postać robi coś więcej niż poruszanie ustami. Niestety, mało tu też miejsca na inwencję gracza, który ma bardzo mały wpływ na otaczający go świat.

Na pochwałę zasługuje natomiast w AZTECU muzyka i dźwięk. Tematem muzycznym, który słyszysz w czasie rozgrywki, są autentyczne utwory indiańskie, a każdy obszar, który odwiedzisz, charakteryzuje się dobrze przygotowanymi dźwiękami natury. Śpiew ptaków, szum wody i inne odgłosy lasu są równie autentyczne, jak w programach przyrodniczych.

AZTEC to ładny i dobry program multimedialny dla wszystkich, którzy interesują się przedkolumbijską Ameryką i jej mieszkańcami. Warstwa przygodówkowa jest tutaj jedynie dodatkiem, który nie stoi na najwyższym poziomie.



Kapłan „pożera" grzechy zmarłego, aby ten mógł stawić się przed bogami



Mały Wąż musi udowodnić swoją niewinność i pozostać przy życiu

PC	PSX	N64	DC	A/PL

Aztec

Historyczna przygodówka/Encyklopedia multimedialna

69 zł	Cryo/CD-Projekt	1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
Zal.: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

Świetna encyklopedia opisująca życie i obyczaje pradawnych Azteków

Niezbyt wciągająca fabuła, słaba interaktywność świata gry

Program multimedialny pod przykrywką historycznej gry przygodowej — **3**

Tekst: Maciej Jurewicz



W grze możesz zobaczyć, jak wyglądało życie codzienne Indian, zanim nie przybyli do nich konkwistadorzy Hermana Corteza



Taki ołtarzyk powinien znajdować się w domu każdego pobożnego Azteka

Adres: www.aztecgame.com

AZTEC

autumn 1999

Pod tym adresem możesz znaleźć informacje o imperium Azteków, screeny i dodatkowe gadżety związane z grą

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę WEHIKUŁ CZASU! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Ile powstało ekranizacji powieści H.G. Wellsa „Wehikuł czasu"?

Wehikuł Czasu

W większości gier możesz przenieść się na przykład do Egiptu, ponurego średniowiecza, czy udać się w daleką przyszłość. WEHIKUŁ CZASU przełamuje ten schemat. Teraz każdy czas stoi przed tobą otworem...



Urzekająca architektura miasta przyszłości... Hmm, nie tak to sobie wyobrażałeś? No cóż – niespodzianka!



Nie wszyscy mieszkańcy są uprzejmi – ta pani jest całkowicie pochłonięta swoją pracą...

Gra WEHIKÛŁ CZASU nie ma wiele wspólnego ze znaną powieścią. Wprawdzie bohater, sam Herbert George Wells (autor książki), wyrusza z dziewiętnastowiecznej Anglii w daleką przyszłość, ale to co zastanie na końcu swojej wędrówki w niczym nie przypomina historii opisanej w powieści. Wells pojawia się w dziwnym mieście na pustyni i od razu spostrzega brak swojej maszyny. Wiesz już zatem, co będzie głównym zadaniem do wykonania w tej grze. **Bohater musi oczywiście odnaleźć pojazd, aby bezpiecznie wrócić do swoich spokojnych czasów. Nie będzie to proste zadanie, bo po drodze okaże się, że Podróżnik w Czasie jest dawno oczekiwanym Wybrańcem, który ma uratować świat.**

WEHIKUŁ CZASU to klasyczna gra przygodowa. Lekko innowacyjny jest sposób, w jaki obserwujesz świat i bohatera. Swoją postać widzisz z umieszczonych w górze kamer, które śledzą ją, tak że przez cały czas pozostaje w kadrze. Niestety, pomimo tego zdarzają się klasyczne wpadki. Pierwszym problemem jest orientacja w otoczeniu. Kiedy np. wchodzisz na rozstaje dróg, obraz pokazany jest z nowej perspektywy, tak że chwilkę zajmie domyślenie się, skąd się przyszło. Drugi problem to odnajdywanie przedmiotów i ich używanie. Czasem mogą być one bowiem niewidoczne, zasłonięte przez jakiś budynek czy drzewo.

WEHIKUŁ CZASU olśniewa **swoją grafiką. Prezentacja świata, projekty budynków i maszyn, wykonane zostały bardzo starannie. Filmowy sposób przedstawienia akcji, w którym kamery podążają za bohaterem, również urzeka.** Należy wspomnieć także o muzyce. Nie jest to jakaś prościutka melodyjka, tylko utwory wykonane przez francuski zespół ONB. Naprawdę miło się tego słucha, a cała ścieżka muzyczna buduje tajemniczy nastrój.

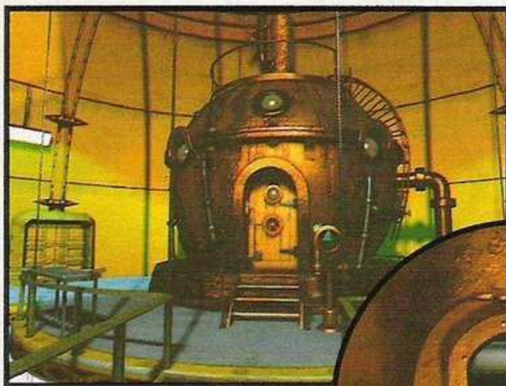
Niestety, gra posiada wady. Najważniejszą z nich jest scenariusz. Fabuła gry tylko w niektórych miejscach jest oryginalna. Bohater z roku 1893 przenosi się do rzeczywistości A.D. 800000. Ten świat to raczej jakieś starożytne miasto zagubione na pustkowiu, niż technologicznie rozwinięta cywilizacja. Wszystko wskazuje na to, że są to czasu upadku ludzkości, a nie jej rozkwitu. Co ciekawe, mieszkańcy tej krainy od samego początku posługują się płynną angielszczyzną (twórcy gry poszli w tym miejscu



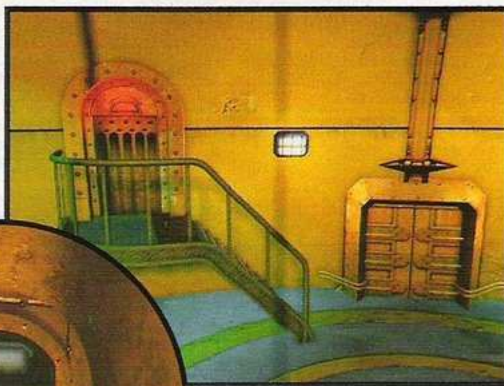
Bez względu na czas i miejsce, pewne rzeczy się nie zmieniają. Jaka miła straganiarka!

Nieznane urządzenia, dziwne machiny... Tak powinno być w przyszłości!

-Być może - rzekł Podróżnik - Zaczynacie już jednak spostrzegać teraz cel moich dociekiwań w geometrii czterowymiarowej? Od dawna już świtał mi pomysł machiny...
- Do podróżowania w czasie?! - wykrzyknął Bardzo Młody Człowiek.
- Tak, do odbywania podróży w każdym kierunku czasu i przestrzeni, w jakim tylko jadący udać się zechce...
„Wehikuł czasu" fragmenty



Miedziana sfera jest wewnątrz znacznie większa, niż ci się wydaje. Nie wierzysz? Wejdź do środka



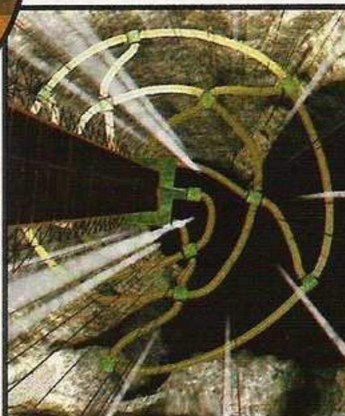
Dla lubiących samotne wędrówki – duże, puste pomieszczenia...



A w środku sfery... Nic nie ma. Poza ciemnością, oczywiście!

na łatwizną). **Świat przyszłości nie jest idyllą, ale tego przecież należało się spodziewać. Rzeczywistością targają potężne burze czasu, przez które ludzie tracą swoje wspomnienia. Jedynym odpornym na te dziwne anomalie jest Podróżnik w Czasie.** On nie traci wspomnień, a „tylko" lata. W taki sposób, wkrótce po rozpoczęciu przygody, szacowny pan Wells zostaje odmłodzony do jakichś 15 lat. Jedyną osobą, która może mu pomóc jast tajemniczy Khronos. Według legend wielki bohater, półbóg, władca Szkła Czasu. Jak go jednak odnaleźć? I czy naprawdę ów Tytan skłonny będzie ci pomóc? No cóż, musisz przekonać się sam. Nie można pozbyć się jednak wrażenia, że sam motyw podróży w czasie jest tylko pretekstem do przeniesienia bohatera i miejsca akcji do fantastycznego świata. W innych grach tego typu do tego celu wykorzystywane są międzywymiarowe portale, czary albo moce Obcych. Tym razem wszystko to zostało zastąpione przez podróż w czasie. W świecie, do którego przenosi się Wells, istnieje magia (co jeszcze bardziej przypomina klasyczny świat fantasy). Twój bohater musi nauczyć się czarów, aby zostać prawdziwym chronomantą (czarodziejem czasu). Jak widać jest to kolejna rzecz, jaka różni tę grę od powieści. Książka była klasycznym utworem SF, tutaj masz zabawę w świecie fantasy, jakich było już tysiące. WEHIKUŁ CZASU, dzięki odwołaniu się do klasycznej fantastyki z końca XIX wieku, mógł być grą naprawdę oryginalną, a tak zamyka się w znanych już i zużytych standardach. Należy troszkę pozwiedzać, porozmawiać z głównymi postaciami, zbierać przedmioty i przenosić je z miejsca na miejsce. **Sam sposób prowadzenia rozmowy również jest uproszczony. Niestety, każda wymiana zdań przebiega według ustalonego z góry scenariusza, nie masz możliwości wyboru pytań i odpowiedzi.**

WEHIKUŁ jest grą świetnie przygotowaną od strony wizualnej i dźwiękowej. Brakuje tylko dobrej, wciągającej fabuły i oryginalnego scenariusza. To produkcja dla fanów klasycznych przygód, szkoda że nie dla miłośników prozy H.G. Wellsa.



Jak połapać się w takim labiryncie? Może gdzieś sprzedają mapy?

Przesunąłem dźwignię do ostatniej podziałki: zapadła noc, jakby ktoś zgasił lampę. Upłynęła chwila, a po nocy znowu nagle zaczął się dzień. Mrok stopniowo wypełnił pracownię. I przemknęła następna noc, później znowu dzień, znowu noc i dzień i tak dalej, w coraz to mniejszych odstępach czasu. Uszy moje napełniły się szmerem jakiegoś wiru, a na umysł spadła dziwna, ciężka pomroka. Nie wiem, czy zdołam wyrazić należycie szczególne wrażenia z podróży w czasie, wrażenia bardzo nieprzyjemne. Czułem się jak człowiek wyrzucony z procy i spadający głową w dół.

Teraz pojąłem wszystko. Pozostałem tam jednak [...] i czekałem na Podróżnika, na nowe opowiadanie, być może jeszcze dziwniejsze, na okazy i fotografie, jakie miał ze sobą przywieźć. Sądzę jednak obecnie, że musiałbym czekać tak całe życie. Podróżnik w Czasie zniknął przed trzema laty i, jak wszyscy wiemy, dotychczas nie wrócił.

„Wehikuł czasu" fragmenty

INFO

Filmowy „Wehikuł czasu"

Istnieje tylko jedna ekranizacja „Wehikułu czasu" i to dosyć stara, bowiem z 1960 roku. Adaptacji podjął się George Pal. Film przedstawia tylko pierwszą część powieści, mówiącą o świecie Elojów i Morloków. Czy twórcy z Hollywood powrócą do dzieła H. G. Wellsa, ciągle nie wiadomo.



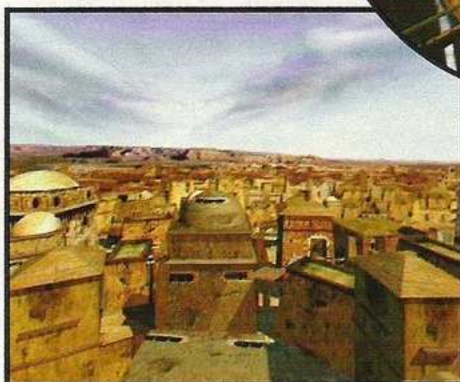
Czy ktoś wie, która godzina? Te zegarki chyba źle chodzą...



Strona producenta WEHIKUŁU CZASU. Znajdziesz tu podstawowe informacje o grze oraz kilka tapet na desktop



Jeśli jesteś miłośnikiem twórczości H.G. Wellsa, możesz zapisać się do stowarzyszenia jego imienia...



Pocztówka z wczasów w 800000. Lokalna architektura jest bardzo... oryginalna



Motyw klepsydry i zegara przewija się w całej grze. Ja jestem Pan Tik Tak... Opps...



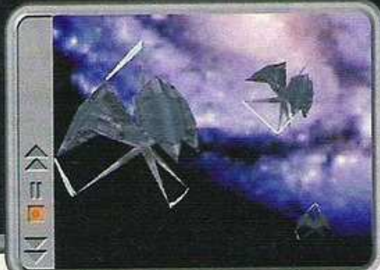
Tekst: Maciej Jurewicz, Fragmenty „Wehikułu czasu" Herberta Georga Wellsa w przekładzie Feliksa Wermińskiego

TACHYON THE FRINGE™

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS MIRAGE GROUP możecie wygrać grę TACHYON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię główny bohater gry?


Twórcy gry przeznaczyli dla ciebie cały zestaw imponujących statków


Widoki z przestrzeni kosmicznej zapierają dech w piersiach


Naprzód w przestrzeń! Czekają na ciebie PRAWDZIWE wyzwania

Jest połowa XXV wieku. Odkryto napęd, który umożliwia podróżowanie z prędkością większą od prędkości światła. Ludzkość ruszyła więc na podbój kosmosu

W świecie TACHYON THE FRINGE wcielasz się w postać najemnego pilota, Jake'a Logana. Twój bohater, właściciel niedużego statku, zajmuje się lotami kurierskimi, ochroną transportów i innymi „drobnymi zleceniami". Raczej nie miesza się do brudnych interesów. Zawsze jednak stara się, aby jego praca była dobrze płatna i ekscytująca. Wykonując pewne zlecenia, niespodziewanie staje się uczestnikiem konfliktu pomiędzy megakorporacją GalSpan a kolonią BORA. Jak zakończą się jego przygody? To już zależy wyłącznie od ciebie.


Sceneria jakby prosto ze Star Treka lub Gwiezdnych Wojen

Gra ma dość dobrze opracowaną wizję świata przyszłości. W XXV wieku wszechświat rządzony jest przez Wspólny Rząd (United Solar Goverment). Powstają megakorporacje posiadające własne floty kosmiczne i siły zbrojne. Natomiast w odległych sektorach rodzą się fortuny Asteroidowych Baronów.

Gra została tak skonstruowana, że można zakończyć ją na dwa sposoby. Zależy to od tego, czy wybierzesz pracę dla poszerzającej swoje wpływy korporacji GalSpan, czy też dla walczącej o niezależność kolonii BORA. Za każdy wykonany kontrakt otrzymujesz wynagrodzenie, które przelewane jest na twoje konto. Za te środki możesz wynajmować pomocników (skrzydłowych) bądź modernizować swój statek. Do wyboru masz wiele rodzajów uzbrojenia i systemów pokładowych. Czy jednak będzie cię stać na takie zbytki?

Oprócz bogatego wyposażenia, autorzy gry przygotowali dla ciebie także dużą liczbę statków kosmicznych. Jest naprawdę z czego wybierać: możesz szaleć na maleńkich pojazdach automatycznych, jak i na ogromnych krążownikach. Do twojej dyspozycji oddano po pięć pojazdów dla każdej ze stron konfliktu (GalSpan/Bora) i jeden, na którym rozpoczynasz swoją kosmiczną przygodę.

Podstawą twojej egzystencji w świecie TACHYONU są oferty pracy, które znajdziesz w specjalnym serwisie (Job Board). Zawsze jest tutaj do wyboru kilka bardzo różnych i ciekawych zadań. Oprócz lotów eskortowych czy kurierskich, możesz także wykonać misje specjalne i bojowe. Wszystkie zaprojektowano bardzo starannie i urozmaicono różnymi atrakcjami, takimi jak ataki piratów lub kontrole Gwiezdnej Straży.

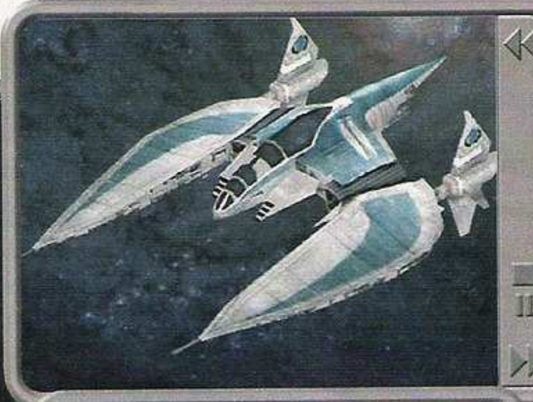
W porównaniu do innych gier tego typu, w TACHYONIE nieco rozszerzono możliwości lotu, można np. wykonanać ślizg na burtę. Dzięki temu obrócenie całego pojazdu o 180 stopni w stosunku do kierunku lotu zajmuje jedynie chwilę. Manewr ten jest bardzo pomocny w czasie walki i może zaskoczyć niejednego wroga. Niestety, twoi przeciwnicy również go stosują. Musisz też pamiętać, że chętnie korzystają oni także ze swojego specjalnego wyposażenia i „inteligentnego" uzbrojenia.

Bardzo mocną stroną TACHYON THE FRINGE jest oprawa


Wybuchy prezentują się niezwykle malowniczo




Od czasu do czasu warto odetchnąć w spokojnym miejscu, daleko od wojen i starć


Statki i inne obiekty wyglądają doskonale. Akceleratory 3D jednak potrafią czynić cuda



Tajemnicze urządzenia i nowa technologia pozwolą ci zdobyć przewagę nad wrogami



Czasami trzeba szybko przemykać się obok międzygwiezdnych olbrzymów



Uwaga! Wybuch! Załoga proszona o opuszczenie pokładu. 3... 2... 1...



Trafiony – zatopiony! O jednego mniej. Teraz trzeba zająć się kolejnym celem

graficzna. Novalogic zaakceptował (wreszcie) istnienie akceleratorów 3D i trzeba przyznać, że tego efekty doskonale widać w grze. Wszystkie obiekty opracowano doskonale. Wielkie statki kosmiczne i stacje orbitalne wyglądają imponująco. Przelatując obok takiego kolosa, mijając najróżniejsze typy instalacji, czy ogromne krążowniki, można zaobserwować wiele ruchomych elementów. Są to m. in. wieże artyleryjskie, anteny sensorów, czy nawet generatory pól ochronnych. Kolory struktur z przestrzeni kosmicznej, czy też pojazdów są równie efektowne, co te prezentowane przez NASA na kosmicznych zdjęciach naszej planety i Wszechświata. Kształty pojazdów i ich tekstury to przykład naprawdę dobrej roboty, a całości efektu dopełniają fantastyczne chmury pyłów i gazów. Dzięki temu lot do stacji zbudowanej na cmentarzysku kosmicznych wraków przyprawić może wielu fanów filmów SF o drżenie serca.

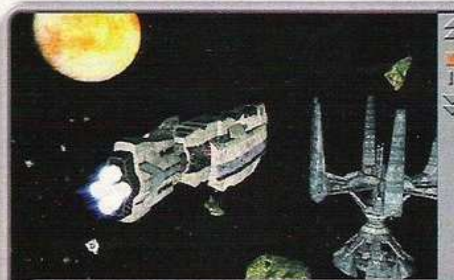
Nie zawiedzie cię również oprawa muzyczna. Wszystkie efekty dźwiękowe (wybuchy, strzały, przelatujące pojazdy) oraz muzyka zrealizowane są na bardzo wysokim poziomie. Gra obsługuje także dźwięk przestrzenny. Warto również dodać, że Jake'owi Loganowi swojego głosu użyczył, znany z serii filmowej Evil Dead, Bruce Campbell.

TACHYON THE FRINGE oferuje też bogate możliwości gry sieciowej. Rozgrywka odbywać się może za pośrednictwem protokołu IPX i serwisu internetowego NovaWorld. Producent obiecuje, że dzięki temu ostatniemu może grać ponad 100 graczy jednocześnie!

Najnowsza gra firmy Novalogic to spore, ale też pozytywne zaskoczenie. Jest to bowiem debiut tej firmy na rynku symulatorów kosmicznych. Z przyjemnością można jednak stwierdzić, że programiści zrobili kawał dobrej roboty. Perfekcyjna grafika, doskonale zrealizowane efekty dźwiękowe oraz ciekawa fabuła – to podstawowe atuty tej gry. TACHYON wciąga i olśniewa efektami specjalnymi. Można w niego grać z zapartym tchem przez długie godziny. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika kosmicznych symulatorów.



Wszędzie czyhają wyzwania, jak np. slalom w gwiezdnym gruzie



Przestrzeń kosmiczna pełna jest osób czyhających na twoje życie i pieniądze



Bardzo dobra strona WWW. Tutaj znajdziecie demo, filmy, poradniki i dodatkowe informacje na temat TACHYONA



To dopiero maszyna... Szybki, zwrotny, uzbrojony w dobrą broń...



Ciężko zarobione pieniądze można wydać na zwiększenie możliwości swojego statku

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

PC | PSX | N64 | DC | A

Tachyon The Fringe
Symulator Kosmiczny

129 zł | Novalogic/Mirage | 1 – 100 graczy

Min: Pentium 200, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zal.: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z Riva TNT2

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Fantastyczna grafika, interesująca fabuła, sporo ciekawych misji

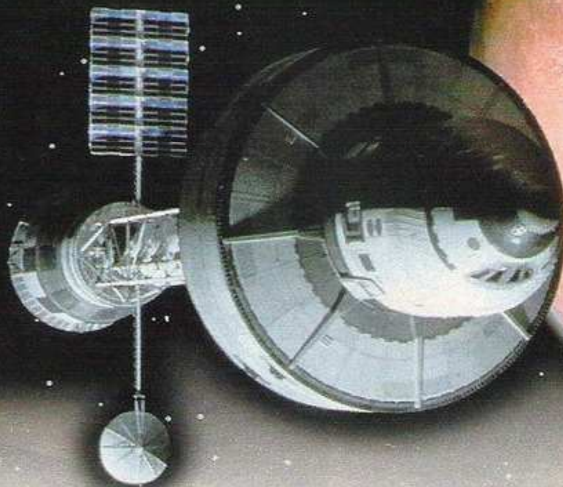
Spore wymagania sprzętowe (zalecany dobry akcelerator 3D)

Jako najemny pilot możesz wznieść się w przestworza. Naprawdę warto...

5

TEST

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę MARTIAN GOTHIC! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak jest nazywany inaczej Mars?

Mars znowu stał się modnym tematem. Wydawałoby się, że po wysłaniu kilkunastu sond w kierunku Czerwonej Planety, ludzie skierują swoją uwagę w inną stronę. A jednak... Czerwona Planeta powraca na ekrany i to nie tylko kinowe...



Coś jest nie tak z procedurą oczyszczania śluzy. Nic nie działa tak, jak powinno!

Trzeba przyznać, że twórcy MARTIAN GOTHIC, przygodówki w klimacie thrillera SF, dobrze wyczuli marsjańską koniunkturę. Fabuła gry nawiązuje do prawdziwych odkryć naukowych i jest wizją tego, jak może wyglądać badanie Czerwonej Planety. Niestety, nie jest to przyjemna wizja. W mroczny i przerażający klimat gry wprowadzi cię już sekwencja początkowa, ukazująca Ziemię, a dokładniej Antarktydę, jedenaście tysięcy lat przed naszą erą. Nagle niebo przecina smuga dymu. Ogromny, rozgrzany meteoryt wpada w atmosferę i uderza w lód. **Potem przeniesiesz się w przyszłość. Jest rok 2019. W kierunku Marsa wysłany zostaje statek z trzyosobową załogą. Jej celem jest zbadanie, dlaczego niespodziewanie zamilkła baza Vita, znajdująca się na Czerwonej Planecie.** W roku 2005 na Marsa posłano bowiem sondę, która odnalazła na powierzchni planety ślady wskazujące na istnienie prymitywnego życia. Znalezisko było na tyle przekonywujące, że w 2015 wyruszyła na planetę pierwsza załogowa ekspedycja. Astronauci w ciągu kilku lat zbudowali bazę, usytuowaną w pobliżu czap lodowych. Ich celem było znalezienie śladów życia biologicznego. Kiedy badania po-

INFO

RAPORT ZE STACJI VITA 1

Źródło paniki: nie znane

Ostatnia transmisja: przerwana

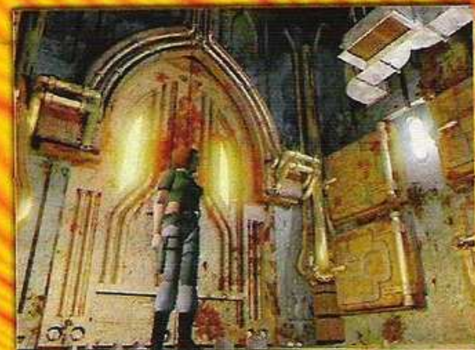
Powód przerwania transmisji: nie znany

Los załogi bazy Vita: nie znany

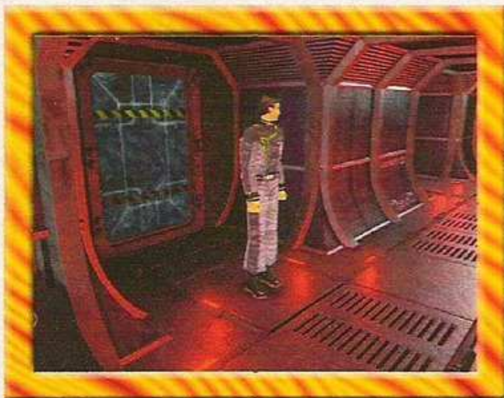
Hipotezy dotyczące losu załogi:
1. Awaria systemu podtrzymywania życia
2. Awaria głównego nadajnika stacji
3. Choroba znacznej części załogi
4. Atak marsjańskich mikroorganizmów chorobotwórczych

Alternatywna hipoteza:
1. Ingerencja Obcej inteligentnej formy życia

Takie pojazdy być może już wkrótce będą zatruwać atmosferę Marsa



Jaka śliczna architektura... Czyżby marsjański gotyk? No, no, co za kształty...



Witamy w bazie Vita. Życzymy miłego i produktywnego dnia... Ups. To znaczy owocnego



Ciemne korytarze, światła alarmowe... Brakuje jeszcze tylko Obcych. A może nie?



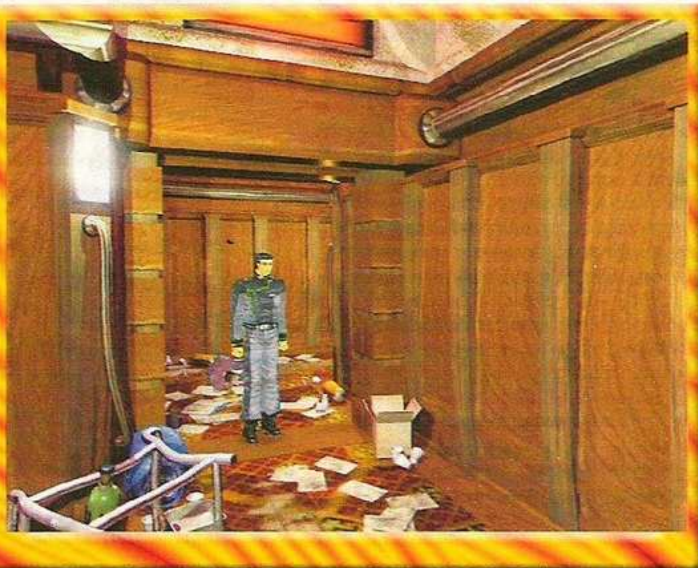
Pierwsze zwłoki już są. Lepiej nie myśleć, co będzie dalej... Teraz może już być tylko gorzej

wierzchni nie przyniosły żadnych rezultatów, rozpoczęto poszukiwania pod ziemią. Dwa dni po wykonaniu odwiertów kontakt z bazą Vita 1 urwał się... Ostatnia transmisja, jaką odebrano z Marsa brzmiała: „Pozostańcie sami... Pozostańcie żywi".

Trójka bohaterów, członków misji ratunkowej, wchodzi do milczącej stacji badawczej i... teraz ty przejmujesz nad nimi kontrolę. Nie, nie denerwuj się! Nie musisz doprawić sobie trzeciej ręki, żeby sterować poczynaniami trzech osób jednocześnie. Gra została zaprojektowana w ten sposób, że w każdej chwili prowadzisz tylko jednego bohatera. Obserwujesz go z różnych perspektyw. Każda lokacja przedstawiona jest z innego ujęcia. W jednym korytarzu kamera umieszczona jest np. nisko nad ziemią, a w windzie nad twoją głową. Co prawda taki sposób przedstawiania miejsca akcji może sprawiać problemy z orientowaniem się w terenie, jednak świetnie buduje napięcie podczas zwiedzania stacji Vita.

A jak wygląda sama stacja? No cóż, z niewiadomych względów została zaprojektowana jak gotycka katedra. Drzwi i śluzy przepominają bramy do katakumb i lochów, a korytarze oświetlają nieliczne czerwone lampy. Większość drzwi została zapieczętowana, a niektóre grodzie zaspawane. Brzmi przerażająco? W MARTIAN GOTHIC nie ma miejsca na powolne budowanie napięcia. Tutaj wszystko toczy się bardzo szybko i nie będziesz miał czasu nawet na chwilkę odpoczynku.

Już na początku gry natkniesz się na trupy kolonistów. W jednym z korytarzy bazy lewituje ciało kolonisty, który... ciągle się rusza. Wygląda na to, że stacja badawcza to teraz nawiedzony dom na Marsie, w którym straszą duchy Obcych i zmarłych astronautów. Nastrój grozy pogłębia także przejmująca oprawa muzyczna, która brzmi jak temat z dobrego horroru.



Laboratorium medyczne. Są tu naukowcy, biolodzy, geofizycy, a zapomniano o sprzątaczce. Jednak ci Obcy, to brudaski

Czeka cię więc długa i niebezpieczna przygoda. Będziesz musiał sprawdzić korytarz po korytarzu, odnaleźć klucze do zamkniętych laboratoriów i odkryć najbardziej przerażające tajemnice. Jak widać, wyzwanie jest trudne. Takie są też zagadki, które musisz rozwikłać w grze. Jeżeli więc nie jesteś zaprawionym w bojach graczem w przygodówki, lepiej spróbuj czegoś innego. **Zabawę dodatkowo utrudnia fakt, że gra nie** ucierpią na tym osoby, które nie znają dobrze języka angielskiego. Jedyną pociechą może być dla nich fakt, że podczas rozgrywki można włączyć opcję, dzięki której tekst dialogów wyświetlany jest na ekranie.

MARTIAN GOTHIC to dobra propozycja dla wszystkich miłośników przygody i rozwiązywania ponurych tajemnic. Można ją porównać do sławnego ALONE IN THE DARK. Jeśli oprócz rozwiązywania trudnych zagadek lubisz takie filmy, jak „Obcy", czy „Ukryty wymiar", to na pewno powinieneś spróbować rozwikłać tajemnicę Czerwonej Planety.



Niestety, o Martian Gothic nie ma zbyt wielu informacji w Internecie. Polecamy też adres www.play-it.pl



Tekst: Maciej Jurewicz





Ekwipunek twojego bohatera: zegarek, broń, a także elektroniczne urządzenia



Wszystkie drzwi zostały zamknięte i zablokowane. Ciekawe przed czym? A może przed KIM?

THE DEVIL INSIDE

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę DEVIL INSIDE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się główny bohater gry?

Czy marzyłeś kiedyś, aby zostać gwiazdą telewizji? Jeśli tak, DEVIL INSIDE firmy Cryo da ci taką możliwość. Niestety, program, w którym weźmiesz udział, to nie Milionerzy, tylko Piekielny Show!



Zombi powstają z płomieni – publiczność szaleje. Wygląda na to, że takiej publice nie potrzeba wiele do szczęścia

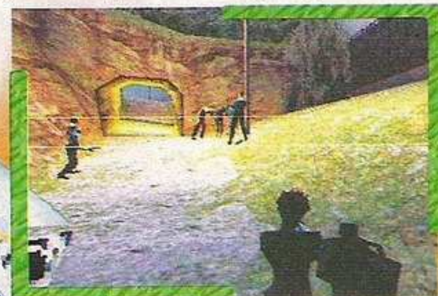
DEVIL INSIDE oparte jest na szalonym pomyśle. Stary opuszczony dom, pełen żywych trupów i pułapek, okazuje się miejscem akcji superteleturnieju. W budynku rozstawione są kamery, śmiałkowie, którzy doń wkraczają są bacznie obserwowani przez widzów na całym świecie. Jeśli postradałeś zmysły, a życie ci niemiłe, to wejdź do środka. Zostań gwiazdą Programu!

Grę rozpoczyna sekwencja rodem z hollywoodzkiego filmu. Śmigłowiec unosi się na Los Angeles, przeczesując przedmieścia szperaczem. Słychać wycie syren i pisk opon. Samochody policyjne zatrzymują się przed bramą starej posesji. W tym momencie pojawia się Gwiazda Wieczoru – Dave Ackland, reporter i były policjant. Przeładowuje pistolet i rusza w stronę nawiedzonego domostwa.

Jako Dave, masz za zadanie odkryć tajemnicę nawiedzonego domu. Nie jest to oczywiście łatwe, gdyż cały teren dosłownie naszpikowano pułapkami. Do tego dochodzą jeszcze zombi i inne paskudy. **Twórca piekielnego show – Jack Ripper postarał się, aby jego program był naprawdę wciągający. Nie martw się jednak, nie jesteś sam. Krok w krok podąża za tobą operator z kamerą.** Nad twoją głową krąży telewizyjny śmigłowiec relacjonujący dokonania uczestników zabawy. Miliony ludzi trzymają za ciebie kciuki. Na początku, uzbrojony w pistolet z celownikiem laserowym, musisz przedrzeć się przez zapuszczony ogród i znaleźć wejście do Nawiedzonego Domu. Co jakiś czas łączy się z tobą prowadzący program – Jack Ripper. Będzie cię chwalił za postępy i łajał za błędy. Wyjątkowo wi-

Imię: Dave
Nazwisko: Ackland
Zawód: reporter, były policjant
Rola: Główny gość programu Devil Inside
Uzbrojenie początkowe: pistolet
Cel: wygrać teletumiej

Główny gość programu DEVIL INSIDE. To jego przygody oglądają miliony widzów na całym świecie



Komitet powitalny już czeka...



Zdjęcia ze śmigłowca. Policjanci w starciu z martwiakami. Efektowną walkę przekazują do studia różne kamery. Czy Dave dotrze na miejsce akcji?





Imię: Dava
Nazwisko: Ackland
Zawód: Czarny Anioł
Rola: Główny i nieoczekiwany gość programu Devil Inside
Uzbrojenie początkowe: nadnaturalne moce
Cel: wygrać teleturniej

dowiskowe akcje publiczność nagrodzi burzą oklasków.

DEVIL INSIDE to gra typu action–adventure (z większym naciskiem na naprawdę szalone action). Świat oglądasz zza pleców bohatera, co w przypadku DEVIL jest akurat uzasadnione – wszak podąża za tobą operator kamery. Już od pierwszych chwil po uruchomieniu gry łatwo wczujesz się w jej klimat. Hałaśliwa muzyka, kursor w kształcie złotego mikrofonu: to szalony spektakl „real life" w amerykańskim stylu. Produkt na miarę czasów, gdy w kinach triumfuje „Blair Witch Project".



Iść czy nie iść? Nie ma rady, idę – „Show must go on!". W końcu muszę rozwikłać tę wielką tajemnicę

Interfejs nie sprawia problemów. Szybko można się do niego przyzwyczaić. Zapamiętanie wszystkich funkcji, przypisanych klawiszom i sterowanie kamerami, pokazującymi akcję, nie ułatwia jednak życia graczom. Twórcy gry musieli przecież pokazać, że stać ich na oryginalność. Daje to jednak możliwość obserwowania poczynań bohatera nie tylko zza jego pleców, ale także z góry lub z przodu. Możesz również zrobić zbliżenie na czające się w pobliżu monstra, albo połączyć się ze studiem i publicznością.

W czasie gry zmierzysz się z 50 rodzajami potworów. Do dyspozycji dostaniesz także osiem rodzajów broni. Przyda ci się również kilka specjalnych umiejętności (przemiana Dava w skrzydlatą Davę to unikalna cecha twojego bohatera). Podróż przez teren Nawiedzonego Domu z pewnością nie będzie nudna. W tej grze nie ma bezpiecznych miejsc. Nawet na terenie, który wcześniej został już dokładnie „wysprzątany", mogą pojawić się ożywieńcy. Oczywiście potwory zjawiają się w najmniej odpowiednich momentach, a towarzyszy im wrzawa oglądającej cię publiczności. Kiedy stajesz twarzą w twarz z paskudnym gigantem, na którym twój pistolecik nie robi wrażenia, w bocznym ekranie pojawia się Jack i zaczyna podgrzewać publiczność: „Nasz bohater wpadł w tarapaty! Co zamierzasz teraz zrobić Dave?".

Niestety, DEVIL nie jest idealny. Rozgrywka może wydać się nieco zbyt uproszczona (chodzisz i strzelasz). Szkoda, że nie rozbudowano bardziej części, związanej z wysilaniem szarych komórek. Jest to dziwne, biorąc pod uwagę, że scenariusz gry napisał Hubert Chardeau, autor wielkiej trójki – serii ALONE IN THE DARK. Nie można jednak traktować DEVIL INSIDE jako kontynuację tamtej serii. Pomimo podobnej scenografii i rekwizytów, gra ma zupełnie inny klimat. To raczej wielka parodia telewizji i tandetnych horrorów niż budząca grozę gra. Chociaż Dave może w każdej chwili zginąć, wszystko jest traktowane z przymrużeniem oka. To szalony pastisz, odnoszący się do naszych czasów. Jeśli już go do czegoś porównywać, to do takich filmów jak „Uciekinier", „Od zmierzchu do świtu", czy „Truman Show".

Grafika nie szokuje (ani pozytywnie ani negatywnie), po prostu mieści się w standardach obowiązujących gry typu action. Twórcy większy nacisk położyli natomiast na dźwięk. To właśnie różne odgłosy mlaskania, przeżuwania i jęki zombi robią wrażenie i budują napięcie. **Dzięki takim smaczkom DEVIL INSIDE może przynieść dużo przyjemności z gry.** Polecamy go głównie miłośnikom ciętego humoru i strzelanin z żywymi trupami.

Dava, ciemna strona głównego bohatera. Piękna i niebezpieczna

PC | PSX | N64 | DC | A/PL

Devil Inside
Upiorna Akcja

29.90 zł	Cryo/CD-Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, DirectX
Zal.: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

Oryginalny pomysł, spora dawka czarnego humoru, sporo dobrej zabawy

Uproszczona fabuła, mało wykorzystany potencjał fabularny gry

Szalony pastisz telewizji końca XX wieku. W roli statystów występują paskudne zombie

4

Tekst: Maciej Jurewicz



Jeden zombi czy dwóch zombi? Żadna różnica! Zawsze liczy się tylko zabawa i duże emocje

Na bohaterze gry żywe trupy nie robią wrażenia... Ma zadanie i zamierza je wykonać

TEST

FREESPACE 2

WERSJA POLSKA

Na półki sklepów trafi w najbliższych dniach polska edycja dobrego symulatora kosmicznego FREESPACE 2. Nie jest to zupełna nowość, warto jednak w nią zagrać ponownie...

Gra została spolszczona od początku do końca – począwszy od procedur instalacyjnych, poprzez interfejs użytkownika, na opisie kokpitu myśliwca kończąc. Miłym elementem są przede wszystkim polskie nazwy przyrządów pokładowych w kabinie pilota, choć niektóre z nich zostały niezbyt zręcznie przetłumaczone. Zastrzeżenia można mieć także do tłumaczeń tekstów wprowadzających gracza do misji. Niektóre z nich są trochę nieporadne i niezręczne. Widać, że tłumacz nie bardzo radził sobie z przekładem skomplikowanych określeń wywodzących się z terminologii technicznej i naukowej, jak również z wojskowym oraz lotniczym slangiem. **Niektóre zdania napisane zostały tak ciężkim językiem, że trzeba je czytać dwa, lub trzy razy, aby domyśleć się, co autor miał na myśli.** Traci na tym nieco atmosfera gry, ponieważ emocje szybko opadają, kiedy głowisz się nad tekstem.

W trakcie wykonywania misji wszelkie rozmowy między pilotami prowadzone są oczywiście w języku polskim. Trzeba przyznać, że pomaga to w utrzymaniu klimatu walki powietrznej. Piloci krzyczą, ostrzegają się nawzajem o zagrożeniach i reagują na wydawane polecenia. Gdy podczas kosmicznych bojów robi się niebezpiecznie, spokojne komunikaty przeradzają się w stanowcze, a czasem nawet paniczne okrzyki. Tutaj też znaleźć można kilka potknięć, np. czasami wśród tego zgiełku nie słychać dialogów. Ogólnie jednak nie jest źle.

Niestety, wspomniane wcześniej błędy obniżają wartość dzieła. Poza tym, polska edycja FREESPACE 2 miała się ukazać jeszcze w listopadzie, a tymczasem jest już maj.



Jeśli uważasz, że pilotowanie statku kosmicznego jest łatwe, jesteś w błędzie



Taki widok oznacza jedno. Przeciwnik pożegnał się ze statkiem i nie tylko...



Czasami trudno się zorientować, kto jest wrogiem, a kto nie...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Freespace 2
Symulator Statku Kosmicznego

79 zł	Interplay/CD Projekt	1-2 graczy

- Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D, Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Ciekawa i oryginalna fabuła, polskie tłumaczenie, bardzo ładna grafika
☹ Błędy językowe w tłumaczeniu, brak niektórych dialogów

Interesujący symulator kosmiczny. Szkoda, że polska wersja językowa pojawiła się tak późno... 4

JACKIE CHAN STUNTMASTER

„Kaskader Jackie Chan" to bijatyka połączona z platformówką. Gra nie ogranicza się bynajmniej do serii pojedynków na arenie, lecz posiada nawet jakąś fabułę



Trzech na jednego? Nieładnie... Ale nie martw się, twój bohater i tak wygra!



Co mi zrobicie, gdy mnie złapiecie? Ciekawe, jak tu wejdziecie...



To ptak? Samolot czy Superman? Nie, to Jackie skacze z dachu...



Takie ciasne zaułki w chińskiej dzielnicy bywają bardzo niebezpieczne

Otóż sędziwy wujek Jackiego został porwany przez bezlitosnych gangsterów z Chinatown. Jak łatwo się domyślić, niesamowity Jackie rusza w pościg. Żeby historia była nieco bardziej skomplikowana, pojawia się jeszcze tajemnicza paczka, która miała trafić do klasztoru Shaolin, ale również wpadła w ręce bandziorów.

JACKIE CHAN STUNTMASTER to gra dynamiczna, widowiskowa i pełna humoru, jakże charakterystyczna dla filmów z tym skośnookim mistrzem kung – fu. Jak zwykle ostatnimi czasy, wykorzystano technikę motion capture. Dzięki temu mały komputerowy ludek zachowuje się, skacze i kopie jak prawdziwy mistrz. **Do dyspozycji masz wiele zestawów ciosów, uderzeń, kopnięć, kopnięć z obrotu, kopnięć z podskoku i kombinacji wszystkich powyższych. Można również wykonać klasyczne wejście po ścianie, aby wylądować tuż za plecami przeciwnika czy też walczyć w popisowym stylu wielkiego Chana, czyli w stylu „pijanego mistrza".** Ponadto twój bohater może na bieżąco improwizować i walczyć wszelkiego rodzaju przedmiotami, jak chociażby... patelnią. Walki są tu dynamiczne i bardzo efektowne ale za to bazkrwawe. Dlatego też grę można polecić i młodszym miłośnikom PlayStation, fanom „salonowych" platformówek i filmów z – jak zwykle niesamowitym – Jackie Chanem. **Denerwująca jest tylko platformowa część gry – skakanie ze skrzynki na skrzynkę, z dachu na dach. Jak raz się nie uda, to należy wszystko zaczynać od początku.** Ale na tym polega urok zręcznościówek... Nastrój poprawi ci natomiast wspomniany już klasyczny humor w stylu „zabili go i uciekł". Niepokonany bohater jest niestety strasznym pechowcem. Co i rusz spada mu na głowę jakaś paczka, potrąca go ciężarówka, a popisowy numer z kopnięciem, które powala dziesięciu złych facetów na raz, na ogół kończy się potknięciem. I tak, niepokonany Jackie ląduje twarzą w kałuży.

PC | PSX | N64 | DC | A

Jackie Chan Stuntmaster
Kopana Akcja

199 zł	Midway / Sony	1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Grafika i ruchy niepokonanego Jackie Chana są... lepsze niż w naturze
☹ Część zręcznościowo-platformowa jest momentami denerwująca...

Prawdziwa gratka dla miłośników filmów karate. Zwłaszcza tych z Hong Kongu... 4

UEFA EURO 2000

Już niedługo zaczną się finały Euro 2000. Ty jednak już dziś możesz przekonać się, kto je wygra...



Nie upilnowany napastnik – zaraz będzie gol

UEFA EURO 2000 można śmiało nazwać następcą FIFA 2000. Wygląda dokładnie tak samo, tylko... jest pod każdym względem lepsza. Pierwszy plus, to znacznie poprawiona szata graficzna. Zawodnicy dużo bardziej przypominają tych naprawdę występujących na boisku, choć oczywiście do ideału im jeszcze daleko. Także animacje ich ruchów są zdecydowanie bardziej płynnie i naturalne. Usprawniono również zmianę kamer, z których obserwujesz akcję na boisku, oraz wprowadzono dużo większą swobodę w ustawianiu ich parametrów.

Zadbano także o uprzyjemniające grę drobiazgi. Wzrosła liczba opcji pozwalających dostosować mecz do własnych oczekiwań. Możesz zdecydować o jakiej porze dnia i roku chcesz rozgrywać spotkanie oraz na jakim stadionie odbędzie się mecz. Nie zabrakło oczywiście opcji wpływających na realizm gry, takich jak: kartki, spalone, kontuzje czy zmęczenie zawodników. Poszerzono także liczbę możliwych do wyboru czasów trwania spotkania. Teraz możesz grać nawet 90 prawdziwych minut, co pozwoli ci na zdobycie trzycyfrowego (a może i czterocyfrowego) wyniku.

W EURO 2000 znacznie rozbudowano możliwości zmiany wyglądu piłkarzy. Modyfikować można nawet takie szczegóły, jak kształt oczu czy ust, kolor włosów lub fryzurę. To jednak nie wszystko – możesz wpływać na umiejętności wybranego zawodnika oraz oczywiście zmienić jego imię i nazwisko. Te rozwiązania pozwalają w łatwy sposób zaktualizować skład reprezentacji lub też stworzyć własną niepokonaną jedenastkę.

Jednak nawet najlepszy skład to nie wszystko – niezbędny jest jeszcze plan gry. Wybór początkowego składu oraz ustawienia drużyny jest w EURO 2000 dość rozbudowany, a jednocześnie niezwykle prosty w obsłudze. Do wyboru są wszystkie standardowe ustawienia, można też modyfikować agresywność gry całego zespołu lub poszczególnych formacji, np. ataku. Nie zabrakło nawet takich elementów jak wybór rodzaju obrony: każdy swego.

Tyle ciężkiej pracy, tylko po to, żeby potrzymać w dłoniach kawałek metalu

Ze słabym bramkarzem nawet nie masz po co startować



Co za piękny strzał – w samo okienko. Jednak tym razem bramkarz był dobrze ustawiony i nie dał się zaskoczyć



Tym razem bramki nie będzie – obrońca zdążył ze wślizgiem. Ciekawe czy sędzia uzna to wejście za faul

Zdobyte bramki możesz obejrzeć w powtórkach i to w wielu ujęciach

strefowa, pressing. Dzięki zastosowaniu kolorowych oznaczeń od razu widać, czy obrońca nie gra przypadkiem w ataku. Z kolei ikonki na pierwszy rzut oka pozwalają określić, w jakiej kondycji znajdują się twoi zawodnicy. Te rozwiązania sprawiają, że wcielenie się w trenera drużyny nie nastręcza żadnych trudności, a pełnienie jego funkcji zwiększa atrakcyjność zabawy.

Korzystne zmiany nie ominęły także tzw. zagrań umówionych. Każdy stały fragment gry możesz rozegrać na kilka lub nawet kilkanaście sposobów. Niestety, w każdym meczu do wyboru są jedynie trzy wybrane wcześniej schematy dla każdego z zagrań.

Inną wadą EURO 2000 jest brak radaru. Utrudnia to orientację w sytuacji na boisku i czasami trzeba zagrać „na ślepo". Na szczęście dzięki odpowiednim ustawieniom kamery można znacznie zwiększyć widziany obszar boiska, co nieco rekompensuje to utrudnienie.

Dużym plusem jest wyższa inteligencja komputerowych piłkarzy. Grają oni znacznie dynamiczniej, często z pierwszej piłki, ale nie jest to chaotyczna kopanina, lecz zaplanowany atak. Potrafią także zasłaniać piłkę ciałem czy przeskoczyć nad atakującym wślizgiem obrońcą.

Ciekawą nowością jest możliwość rozgrywania spotkań do „złotej bramki". Mecz wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zdobędzie wymaganą liczbę goli – najciekawsze są oczywiście mecze do pierwszego celnego strzału. O losach spotkania może wtedy zaważyć jedna udana akcja, co zmusza do bardzo uważnej gry w obronie i jest przy okazji doskonałym treningiem.

Ta rozgrywka oraz mecze towarzyskie, to oczywiście jedynie uatrakcyjnienie startu w EURO 2000. Rywalizację o najważniejszy tytuł mistrzowski możesz zacząć od samego początku, czyli eliminacji, albo też od razu wystartować w ćwierć- lub półfinałach. Skład grup eliminacyjnych oraz rozstawienie drużyn w finałach możesz losować tak długo, aż uzyskasz zadowalający cię wynik. Dzięki temu można np. umieścić najgroźniejszych rywali w jednej grupie, co zwiększy twoje szanse na awans.

Dzięki wszystkim powyższym udogodnieniom zabawa jest jeszcze przyjemniejsza niż w FIFA 2000. EURO 2000 jest pozycją obowiązkową dla każdego miłośnika komputerowej piłki nożnej. Z kolei gracze dopiero zaczynający zabawę z tego typu grami powinni zacząć właśnie od niej. Bardzo rozbudowana opcja treningowa pozwala łatwo i szybko opanować wszystkie rodzaje zagrań, co znakomicie ułatwia start w piłkarskich zmaganiach.



Po takim zagraniu możesz jedynie liczyć na czerwoną kartkę

PC	PSX	N64	DC	A

UEFA Euro 2000
Doskonały Football

109 zł	EA Sports / IM Group	1-20 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 80 MB HD
Zal.: Pentium 200, 64 MB RAM, 350 MB HD, 8 MB Akcelerator 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	5	6

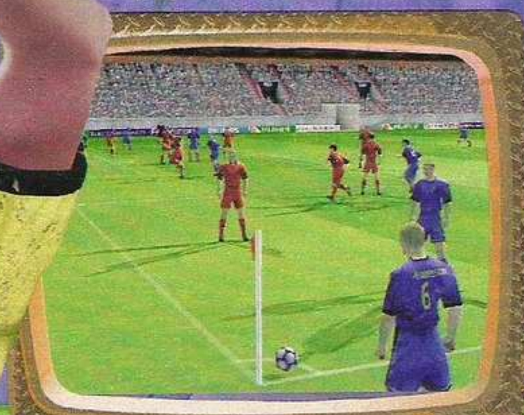
Świetna grafika, wysokie umiejętności komputerowych rywali

Brak radaru utrudnia planowanie akcji

Kolejna rewelacyjna piłka nożna z EA Sports. Po prostu musisz w nią zagrać — **6**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Piękny rzut i gola tym razem nie będzie. Szkoda, w końcu to ty strzelałeś



Opanowanie stałych fragmentów gry ułatwi ci zdobywanie bramek



Strona nie jest zbyt rozbudowana. Poza obrazkami z gry i filmem z kręcenia reklamy niewiele tam znajdziesz

TEST

Syphon Filter 2

Gabe Logan powrócił. Tak, ta wiadomość jest już wystarczająco wstrząsająca. To jednak dopiero początek prawdziwych kłopotów...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę SYPHON FILTER 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię towarzyszka głównego bohatera gry?



Lepiej nie wychylać się zza transportera... Licho nie śpi!



Chwilami Gabe ma do przebycia bardzo ryzykowną drogę...



Nie wiesz co zrobić? Pomogą ci pojawiające się w grze podpowiedzi

Szykuje się ostra jazda. Ta zdesperowana dwójka potrafi być groźna

SYPHON FILTER 2 to mocna gra akcji. Pokierujesz losami agenta Gabriela Logana i jego koleżanki po fachu, Lian Xing (tak, tym razem Lian pojawia się osobiście). Akcja rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, gdzie zakończyła się pierwsza część. Agenci zostają zaatakowani na lotnisku w Kazachstanie przez zamaskowanych żołnierzy. **Napastnicy porywają nieprzytomną Lian i... to jest ich największy błąd. Rozwścieczony Gabe rusza w pościg.** Niestety, wkrótce okazuje się, że rodzima Agencja wyrzekła się swoich najlepszych ludzi i, co gorsza, wydała na nich wyrok śmierci. Gabriel i pani Xing zostali uznani za międzynarodowych terrorystów. Ścigać ich więc będzie policja i wojsko. Bohatera w SYPHON FILTER 2 widzisz z perspektywy trzeciej osoby lub pierwszej w trybie snajperskim. Najważniejszym elementem gier tego typu jest oczywiście strzelanie. Twój arsenał w tej części nieco się powiększył. Oprócz pistoletu 9mm, śrutówki, karabinu szturmowego M16, granatów i karabinku snajperskiego masz do dyspozycji także klasyczny nóż, kuszę, miotacz płomieni i granatnik. Wybór broni jest bardzo ważnym elementem gry. W niektórych misjach musisz działać skrycie i usuwać przeciwników po cichu.

Dużym atutem SYPHON FILTER 2 jest system rozliczania obrażeń i brak tak zwanych punktów życia. Jak to możliwe? Twórcy Syphon Filter wyszli z założenia, że ich gra ma jak najlepiej odwzorowywać filmy akcji. Wszystkie strzelaniny pokazane są w sposób iście hollywoodzki. Zamiast stałej liczby punktów życia, które bohater traci, a następnie odzyskuje, korzystając z apteczek – zastosowano tu zupełnie inny pomysł. Żywotność bohatera jest określona tylko na sceny walki. Jeśli uda ci się wyjść cało ze strzelaniny w następnej występujesz już w pełni sił. Nie sądź jednak, że przez to gra staje się łatwiejsza. Zadania są trudne, wymagają myślenia, refleksu, celności i... odrobiny szczęścia. Jeśli ci go zabraknie, nie martw się. **W SF 2 zastosowano nowy system zapisywania gry – „punkty kontrolne". Jeśli bohater zginie, zaczynasz grę w ostatnim punkcie.** Rozwiązanie jest proste i dzięki niemu gra nie jest tak frustrująca, jak jej poprzedniczka. Misje są bardzo różnorodne i składają się na ponad 20 etapów, odbędziesz np. podróż do Moskwy.

Gra została świetnie przygotowana od strony graficznej. Miejsca akcji każdej misji są doskonale dopracowane. Ruch postaci płynny i bardzo naturalny, a to dzięki niezawodnej technice „pochwycenia ruchu" (motion capture). Wymiana ognia pomiędzy żołnierzami robi naprawdę wrażenie. Świst kul, dziury w ścianach i sypiące się łuski, – wszystko co najlepsze dla miłośników konkretnej akcji.



Wielki wyścig. Kto wygra – amerykański komandos, czy Rosjanin?



Uważaj na plecy! Twoja bohaterka właśnie wpadła w tarapaty



Ciekawa strona! Znajdziesz na niej dokładne opisy postaci, broni, itp. Warto tutaj zajrzeć...



Co z tego, że wróg jest daleko? Dla snajpera to nic trudnego!



PC | PSX | N64 | DC | A

Syphon Filter 2
Mocna Akcja

199 zł	Eidetic Inc. / Sony	1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Konkretna, dynamiczna akcja przypominająca dobry film sensacyjny
– Wysoki poziom trudnosci, powolny w obsłudze tryb strzału snajperskiego

Ta gra jest jak dobry hollywoodzki film sensacyjny. No i oczywiście dobro zwycięża...

4

Tekst: Maciej Jurewicz

Co tak szumi...

dźwięk 3D bez tajemnic

INFO
Cała prawda o dźwięku 3D...

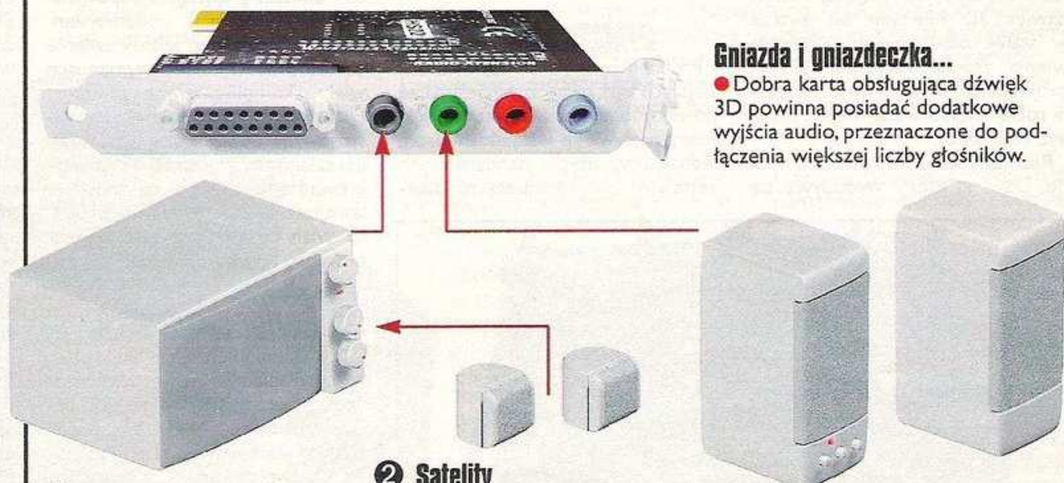
● Obecnie można kupić karty muzyczne, umożliwiające wykorzystanie zestawów audio, zaprojektowanych z myślą o komputerze. Na taki zestaw składają się: subwoofer, dwa aktywne głośniki stereo oraz dwa pasywne satelity. Relatywnie niska cena takiego zestawu sprawia, że możesz rozważyć jego zakup przy „komponowaniu" nagłośnienia swojego komputera.

● Umiejętne rozstawienie całego zestawu głośników jest niezwykle istotne, jeśli chcesz uzyskać dźwięk naprawdę wysokiej jakości. Głośniki wciśnięte na półkę z książkami i zasłonięte zdjęciem ulubionego zwierzaka z pewnością nie wywiążą się ze swojego zadania tak.

● Zalety zestawów 3D sound: wszystko w jednym (subwoofer, satelity i głośniki stereo); dźwięk naprawdę dobrej jakości.

● Wady zestawów 3D sound: droższe niż zwykłe głośniczki (ale i tak tańsze niż wzmacniacz, kolumny i subwoofer kupowane osobno), zajmują sporo miejsca; plątanina dodatkowych kabli.

Jak to wszystko ustawić?



Gniazda i gniazdeczka...
● Dobra karta obsługująca dźwięk 3D powinna posiadać dodatkowe wyjścia audio, przeznaczone do podłączenia większej liczby głośników.

❶ Subwoofer
● Największy głośnik w zestawie, odpowiadający za niskie tony. Najlepiej ustawić go gdzieś na podłodze, np. pod biurkiem – tak, aby dźwięk dochodził do twoich uszu nieco z dołu. Podłączany do wyjścia Line out.

❷ Satelity
● Nieaktywne głośniki dodatkowo wzbogacające realizm dźwięku. Podłącza się je do subwoofera specjalnym kablem, który jest dołączany do zestawu. Najlepiej umieścić je na wprost gracza, na przykład obok monitora.

❸ Głośniki stereo
● Dwa aktywne głośniki (tzn. można zmieniać natężenie dźwięku, a w pewnym zakresie również jego barwę). Podłącza się je do wyjścia Audio out. Jeśli chcesz uzyskać dźwięk najlepszej jakości, umieść je na równej wysokości, nieco z tyłu gracza.

Tekst: rafał Dziduch, Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

KABOOM

SPOING

THWAK

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać SUPERZESTAW GŁOŚNIKÓW! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Co to jest subwoofer?

Jak powstaje dźwięk 3D?

Do lamusa odeszły czasy, kiedy wystarczył słaby dźwięk z głośniczka PC. Dzisiaj, aby w pełni rozkoszować się najnowszymi grami, należy zaopatrzyć się również w kartę muzyczną 3D. Dopiero wtedy usłyszysz przestrzenny dźwięk

Tak naprawdę możliwości, które oferują współczesne karty muzyczne, to nie do końca dźwięk 3D. Nie jest on jeszcze w stanie odwzorować umiejscowienia źródła odgłosów. Jednak projektanci i inżynierowie muzyczni robią wszystko, aby nieco... oszukać twój słuch.

Rezultaty ich prac są bardzo udane. Dźwięk, który wydobywa się z głośników, potrafi skutecznie symulować rzeczywistość.

SYMULOWANE 3D

Problemem w konstruowaniu dzisiejszych kart muzycznych jest to, że powinny one przekazywać dźwięk, który napływa ze wszystkich stron. Jednak przy użyciu standardowych zestawów stereofonicznych, opartych na dwóch głośnikach, niezmiernie trudno jest osiągnąć taki efekt. Jak bowiem sprawić, aby gracz słyszał dźwięki zza pleców, skoro kolumny ustawione są po obu stronach monitora? Teoretycznie – a starania producentów pokazują, że również praktycznie – możliwe jest uzyskanie takich rezultatów. Można projektować moc i kolejność powstających dźwięków, w taki sposób, aby z dwóch kolumn docierały one do uszu grającego z odpowiednim natężeniem i opóźnieniem. W praktyce jest to jednak zadanie bardzo pracochłonne i wymagające wielu skomplikowanych obliczeń. Dużo lepszym rozwiązaniem jest zastosowanie dwóch par głośników lub całego zestawu audio. Jednak wyprowadzenie dźwięku na zewnątrz komputera, to jeden problem. O wiele trudniejsze jest wygenerowanie takiego dźwięku.

OSZUKIWANIE USZU

Aby łatwiej uzmysłowić sobie, w czym tak naprawdę tkwi trudność generowania dźwięku 3D należy zrozumieć pewien fakt. Kiedy słyszysz jakiś dźwięk, który dochodzi do twoich uszu z otaczającego środowiska, jesteś w stanie zlokalizować jego źródło. W przypadku dźwięku z gry komputerowej problem umiejscowienia jego źródła nie jest już tak istotny. Przecież doskonale wiesz, gdzie stoją głośniki. Trudno jednak sprawić, żeby dźwięki wydobywające się z konkretnych miejsc (np. dwóch kolumn) wrażenie umiejscowionych w kilku różnych punktach zamkniętego pomieszczenia (np. pokoju, w którym stoi komputer). Dzięki temu znacznie wzrósłby realizm gry. Innymi słowy: jeśli na ekranie ryczy potwór ustawiony za twoimi plecami, to z takiego właśnie kierunku powinieneś słyszeć ten dźwięk. Chcąc rozwiązać problem takiego pozycjonowania dźwięku, naukowcy opracowali system zwany HRTF. Daje on złudzenie, że dochodzące do twoich uszu dźwięki umiejscowione są dookoła ciebie.

POJEDYNEK GIGANTÓW

Gdy scena konkretnej gry jest już zaprojektowana w oparciu o technikę HTRF, projektanci muszą się jeszcze zdecydować na to, który ze współczesnych standardów obsługi dźwięku przestrzennego zastosować w danym tytule gry lub na konkretnej karcie muzycznej. Najpopularniejsze są obecnie dwa standardy: EAX i A3D. Pierwszy to rozszerzenie biblioteki DirectSound 3D o dodatkowe efekty – w pewnej części korzysta on z zalet HTR. Drugi jest rozwiązaniem w pełni opartym na systemie HTR. Za funkcjonowanie obydwu standardów odpowiadają procesory firmowane markami znanych producentów. Te dwa główne standardy dopełniają DirectSound 3D, oparty na rozwiązaniach programowych. Większość oferowanych dzisiaj kart jest zgodna



Dla tych, dla których liczy się także wygląd sprzętu, firma Creative Labs przygotowała mroczną serię głośników... A gdzie Darth Vader?



Dzięki kompletowi pięciu głośników będziesz mógł usłyszeć skradającą się za tobą bestię lub czającego się w zaułku bandytę



Stojaki ułatwiają ustawienie głośników na właściwej wysokości

z DS3D, ale nie jest on zbyt zaawansowany. Biorąc pod uwagę, że rzadko spotyka się karty zgodne zarówno z EAX, jak i A3D, wybór jednej z nich kupić jest trudny. Decydując się na jeden system, rezygnujesz przecież z konkurencyjnego, a każdy z nich ma swoje wady i zalety. A3D jest systemem o wiele bardziej zaawansowanym technicznie. Oferowany obecnie w wersji 2.0, ma możliwość generowania dźwięku, dochodzącego z każdej strony, a więc także z góry i z dołu. Dodatkowo A3D może symulować tłumienie dźwięków w zależności od powierzchni od jakiej się odbijają. Inną jego zaletą jest generowanie akustyki w oparciu o geometryczny obraz sceny – wiadomo przecież, że inaczej szumi wiatr w pustym polu, a inaczej w lesie. Choć te właściwości posiada również EAX, to w kartach opartych o A3D wspomniany efekt brzmi znacznie lepiej. Co ciekawe, system A3D najlepiej sprawdza się w przypadku zestawów słuchawkowych – na nich brzmi naprawdę doskonale. Niestety, mniejsza liczba gier, w których był wykorzystywany, zepchnęła go w tej chwili na, co prawda silną – ale jednak drugą – pozycję. Obecnie zdecydowanie prym wiedzie technologia EAX, której obsługa została wprowadzona do pakietu DirectX. Pozwala to twórcom gier na jej (dużo łatwiejsze, niż w wypadku A3D) wykorzystanie. EAX, obecnie również w wersji 2.0, choć nie jest uznawany za tak dobry jak A3D, stał się przez to bardziej popularny. Istnieje olbrzymia liczba gier obsługujących ten standard. Wiele wskazuje na to, że prawie każdy nowy tytuł będzie potrafił z niego korzystać.

JAK SŁUCHAĆ 3D?

Ostatnim i niezbędnym elementem potrzebnym do wygenerowania dźwięku są głośniki. W przypadku nowoczesnych kart muzycznych, oferujących sporą liczbę wyjść, możesz sam zadecydować, jakie rozwiązanie wybrać. Najprostszym wyjściem jest podłączenie pary aktywnych głośników. Musisz jednak pamiętać, że takie rozwiązanie znacząco obniży jakość dźwięku przestrzennego. Bardziej zadowalające rezultaty daje podłączenie karty dźwiękowej do wieży stereo – lepsze kolumny, a także większa moc wzmacniacza, oferują dużo lepsze brzmienie. Jednak najlepsze rozwiązaniem jest oczywiście zastosowanie zestawu składającego się z subwoofera i kilku głośników kierunkowych. Odpowiednie ich ustawienie zapewni niezapomniane wrażenia. Obecnie spotkać można najróżniejsze zestawy oferowane przez wielu producentów, które z powodzeniem nadają się do domowych zestawów komputerowych. Przy wyborze należy kierować się marką producenta (czy zapewnia serwis i jakiej udziela gwarancji) i ceną. Dla bardzo zamożnych graczy istnieje idealne rozwiązanie – kino domowe, oparte na systemie THX. Nadzwyczajna jakość sprzętu wykonanego w tej technologii oferuje zapierające dech w piersiach wrażenia, zwłaszcza w przestronnym pomieszczeniu. Jeśli jednak pod żadnym pozorem nie chcesz nabywać tak poważnego sprzętu grającego, polecamy zakup dobrej jakości słuchawek i... zatopienie się w dźwięku przestrzennym.



Dwa głośniczki i... śmietniczka? Nie, to po prostu bardzo elegancki zestaw SoundMan X2 Logitecha z głośnikiem niskotonowym!

Systemy dźwięku 3D

HRTF

Skomplikowany system programowania dźwięku przestrzennego dla wirtualnych środowisk. Polega on na stworzeniu modelu głowy, zamontowaniu na nim licznych czujników i wielokrotnych próbach z odbieraniem i nadawaniem dźwięku. Wszystko po to, aby stworzyć model najbliższy oryginałowi, jakim jest słuch człowieka. HRTF jest wykorzystywany w projektach o wiele bardziej skomplikowanych niż gry komputerowe.



A3D

Technika generowania dzwięku firmy Aureal, korzystająca z opracowanej na potrzeby Nasa techniki HRTF. Jest obecnie najbardziej zaawansowana, ale dopiero zdobywa popularność. Wykorzystywana przez karty z procesorem Vortex 1 oraz Vortex 2.

DirectSound3D



Wszechobecna biblioteka sterowników wdarła się również w świat dźwięków. Dla graczy to niezwykle korzystna sytuacja. Gry i karty nie obsługujące DS3D można bowiem policzyć na palcach. Oznacza to po prostu tyle, że nie zostaniesz „na lodzie", w przypadku kiedy zawiedzie któryś z mniej popularnych systemów.



EAX

Technika generowania dźwięku firmy Creative Labs. Oferowana obecnie w wersji 2.0, wraz z pakietem LiveWare. Integruje się z Direct X. Stwarza to wiele możliwości, które są korzystne dla graczy. Technicznie mniej zaawansowana od A3D, ale nie powinieneś zauważyć dużych różnic. Obsługiwana przez zdecydowanie największą liczbę gier.



THX

Jest to skomplikowany i bardzo zaawansowany system generowania dźwięku przestrzennego, wykorzystywany w zestawach kina domowego. Istnieje również możliwość podłączenia takiego zestawu do komputera. Jest to system wielokanałowy, a ceny zestawu obsługującego THX grubo przekraczają 10000 zł. W skład takiego cudeńka wchodzą: amplituner THX, kontroler THX, zestaw głośników bocznych i środkowych, subwoofer. Urządzenia te muszą spełniać bardzo rygorystyczne normy jakościowe, stąd ich wysoka cena...

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: materiały prasowe producentów: Tornado, Creative Labs

Myślisz, że polską wersję gry robi się w parę minut? Nic z tego! Niekiedy jest to równie pracochłonne, jak produkcja samej gry. Zresztą zobaczcie sami...

Mag mówi po naszemu...

Jak powstają polskie wersje gier?



Prace nad udźwiękowieniem PLANESCAPE:TORMENT dobiegają końca...Wreszcie można się uśmiechnąć

Wydawałoby się, że wystarczy tylko przetłumaczyć teksty występujące w grze, potem ustawić aktorów w studiu i kazać im je przeczytać. Następnie nagrać ich wypowiedzi i wstawić do programu. Jednak proces udźwiękowienia gry jest żmudny, długi i kosztowny. Przygotowanie polskiej wersji dobrej przygodówki czy rozbudowanego RPG może trwać nawet sześć miesięcy. Przy dużym projekcie pracuje około dziesięciu tłumaczy, kilku redaktorów, dwóch korektorów, programista, reżyser i operator dźwięku – cały sztab ludzi. Kiedy zakończą pracę, taka wersja gry, zwana betą, musi jeszcze zostać sprawdzona w „akcji" przez kilkunastu testerów. Ci potrafią ślęczeć nad nią i przez trzy tygodnie.



Na początku jest bardzo miło. Wygodna kanapa i trochę relaksu

1. Tekst i tłumaczenie

Już sam początek pracy może okazać się bolesny. Przede wszystkim producent gry musi dostarczyć wszystkie teksty, które się w niej pojawiają (zarówno pisane, jak i mówione). Niektóre firmy nie są przygotowane na wykonywanie obcojęzycznych lokalizacji, więc już na tym etapie mogą pojawić się problemy. Kiedy tekst trafi do polskiego dystrybutora, najpierw zajmuje się nim tłumacz. A raczej cały oddział tłumaczy, gdyż przy 320 stronach tekstu (tyle np. występuje w PLANESCAPE: TORMENT) potrzeba ich przynajmniej ośmiu.

„Na potrzeby Planescape Torment przygotowaliśmy dwa specjalne programy" – mówi Marcin Iwiński, dyrektor operacyjny CD Project. – „Pierwszy z nich dzieli tekst na wypowiedzi poszczególnych postaci. Dzięki temu każdy tłumacz przekłada partie dialogowe kilku postaci od początku do końca – tak, że w grze wypowiedzi bohatera są spójne pod względem stylu i słownictwa. Drugi program zapewnia łączenie tekstów z gry we wszystkie możliwe rodzaje dialogów, tak aby każde pytanie zgadzało się z odpowiedzią – czyli w efekcie daje możliwość sprawdzenia kontekstu i całościowego sensu tłumaczenia, którego sprawdzenie w momencie przekładania nie związanych ze sobą wypowiedzi nie jest możliwe".



Potem zaczyna się ciężka praca. Do przeczytania jest 200 stron

Niektóre produkcje sprawiają większe trudności. Na przykład niedługo ukaże się polska wersja gry LARRY 7. Tę przygodówkę cechuje specyficzny humor, który odwołuje się do wielu skojarzeń z amerykańskiej kultury. Nie wystarczy więc dobry przekład żartów. Byłyby one niezrozumiałe dla polskiego gracza. Trzeba poszukać w naszym języku takich sformułowań, które oddadzą sens wypowiedzi, a jednocześnie będą zrozumiałe dla Polaków, nie zapominając przy tym o humorze.

„Przy tworzeniu wersji polskiej gry HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA natrafiliśmy na inny problem" – kontynuuje Marcin Iwiński – „W grze pojawiają się piosenki w formie teledysków. Nie było rady – musieliśmy przetłumaczyć słowa, napisać na nowo piosenki i zatrudnić piosenkarzy. Na tym etapie najtrudniejsze okazały się negocjacje z menadżerami gwiazd".



Nagrać trzeba również pewne dziwne odgłosy...

Czasem okazuje się że w grze pojawia się więcej dialogów niż jest tekstu. Jak to możliwe? Wyobraź sobie, że grasz na przykład we WROTA BALDURA i twój bohater znajduje się na targowisku. W tle słychać mnóstwo odgłosów: gwar, jakieś sprzeczki, szepty. To też należałoby przetłumaczyć, ale czasem okazuje się, że... producent nie ma zapisanego tek-

INFO

SPRZĘT
Studio Dźwiękowe „Green", w którym trwają teraz nagrania do Diablo II pracuje na sysemie Digidesign ProTools 24. Obraz podawany jest na monitory V1 DoremiLabs. Miksery to Yamaha 02R i 03D. Do tego mikrofony Sennheiser i Shoeps i wypalarka Yamaha 6x.

stu do tych scenek. Są one wynikiem improwizacji aktorów. Polscy tłumacze mogą przekładać te dialogi, albo... pisać je od nowa.



Realizator dźwięku jedna z najważniejszych osób w studio





...jak również bardzo poważne kwestie



2. Redagowanie i libretto

Kiedy tłumaczenie jest już gotowe, redaguje się je i przeprowadza podwójną korektę. Tekst poprawny merytorycznie i językowo należy dostosować do obrazu filmowego. Wypowiadane kwestie muszą zgadzać się z ruchem ust postaci. Przygotowuje się tzw. „libretto"

„Libretto, to określenie zapożyczone z języka filmu i reklam" – tłumaczy Marek Berkan, który przygotowuje tekst do DIABLO II. – „Jest to zestawianie listy dialogowej z języka oryginalnego i polskiego. Tekst jest już podzielony na postacie, których w DIABLO II jest aż 42. Rozbito go na kwestie i tzw. „wejścia" do nagrywania".

3. Zaczynamy nagranie

Przy samym nagraniu pracują około cztery osoby, nie licząc oczywiście aktorów. Są to: reżyser dubbingu, operator dźwięku, szef produkcji – przedstawiciel dystrybutora i człowiek, który zajmuje się sprawami technicznymi oraz przygotowaniem „libretta".

Reżyser nadzoruje pracę aktorów. Poucza, jakim głosem mają mówić. Czy powinni jęczeć z bólu, sapać ze zmęczenia, czy może ze względu na wpływ mocnych trunków powinni przekręcać niektóre wyrazy. Jeśli w wersji oryginalnej postacie mówiły z różnymi akcentami (irlandzkim, teksańskim czy szkockim), to w wersji polskiej też należałoby oddać ich sposób mówienia. Stąd też postacie przemierzające Forgotten Realms, mówią jak górale, Ślązacy czy też zaciągają z litewska.



Przy nagrywaniu dialogów ważne jest właściwe ustawienie mikrofonu

„Tak trzymaj!" – reżyser dźwięku, pani Miriam Aleksandrowicz daje wskazówki jednemu z aktorów. Bohater, pod którego podkładany jest głos, leży właśnie na łożu śmieci i opowiada historię swojego życia. Prace w studiu dźwiękowym potrwają jeszcze kilka, kilkanaście dni. Gotowy materiał w formie plików Wave wypalany jest na CD.

4. Dostosowanie grafiki

Kiedy tekst jest przetłumaczony, a dźwięk nagrany, pozostaje jeszcze dobór polskich czcionek i dostosowanie grafiki. Niestety, nie tłumaczy się napisów występujących w animacjach 3D. Tego typu obrazy są robione na komputerach takich jak Silicon Graphics. Powtórne ich wykonanie z polskimi literkami byłoby po prostu zbyt drogie.

5. Implementacja

Gotowy tekst, przerobioną grafikę i nagrany dźwięk wstawia się do gry. Proces ten odbywa się na ogół za granicą, u producenta, rzadziej w Polsce. Po prostu zachodni twórcy gier boją się udostępniać swoje kody źródłowe. Uważają, że w Polsce jest zbyt dużo piratów komputerowych.



Olbrzymia konsola z lewej to specjalny mikser Yamacha [illegible]

6. „Play testing"

Gotowy materiał w wersji beta trafia do testerów. Kilkunastoosobowa grupa siedzi nad grą przez kilka tygodni. Lepiej, aby program trafił do sprzedaży nieco później, ale dobrze działał. Dlatego też od testerów zależy bardzo wiele.

„Właśnie rozpoczynamy testy DIABLO II" – opowiada Marcin Iwiński – „Prace prowadzi się w Irlandii, musieliśmy więc wysłać tam dwóch naszych ludzi, a dwóch zatrudniliśmy na miejscu. W skład tej grupy wchodzi m. in. inżynier, który wyszukuje błędy, Q&A Lead (Szef Testerów) odpowiedzialny za ostateczną jakość przekładu w grze, oraz dwóch tłumaczy/testerów. Prace nad polską wersją DIABLO II toczą się równocześnie z pracami nad wersjami: angielską, niemiecką, francuską, hiszpańską i włoską. Jeśli producent nagle zmieni coś w wersji oryginalnej, trzeba zmieniać również polską".



Nad całością nagrania czuwa reżyser i operator dźwięku

7. Można już się bawić!

No i mamy wreszcie grę po polsku. Trochę to trwało, być może przepuściliśmy jakieś błędy, ale każde kolejne tłumaczenie zawiera ich coraz mniej. W lokalizację włożono wiele miesięcy pracy, poniesiono duże koszty. Pytanie nasuwa się samo: czy to się opłaca?

„Sami byliśmy kiedyś graczami, i spędzaliśmy dużo czasu w tym środowisku" – odpowiada Marcin Iwiński – „Znajomość języków obcych w naszym kraju ciągle nie jest duża. Przygotowanie polskiej wersji gry przygodowej czy fabularnej jest konieczne, aby można było w nią grać. Nie wymyśliliśmy niczego nowego. Spolszczanie gier było kolejną inwestycją w rozwój firmy. Braliśmy przykład z dystrybutorów niemieckich i francuskich. Dobra lokalizacja jest teraz standardem i normą, której powinniśmy się trzymać".

Tekst: Maciej Jurewicz, Zdjęcia: CD Projekt, Foto Studio – Maciej Drozdowski

Internet w wielu dziedzinach jest wręcz niezastąpiony. Jednak w pełni docenisz ofertę światowej Sieci, spędzając w niej dużo czasu. Nie byłoby z tym problemu, gdyby nie wysokie koszty takiej zabawy. Czy istnieje możliwość ich zmniejszenia lub nawet zarabiania na wędrówkach po stronach WWW?

WIRTUALNI MILIONERZY

ZARABIAJ OGLĄDAJĄC STRONY WWW!

W Internecie ostatnio pojawiło się bardzo wiele stron zawierających proste porady, w jaki sposób zmniejszyć koszty połączenia z serwerem. Większość z nich wspomina, lub wprost poleca firmy prowadzące działalność reklamową w Sieci. Można je podzielić na trzy podstawowe typy.

CZYTAJ E-MAILE, BĘDZIESZ BOGATY?

Firmy zaliczane do pierwszego typu zajmują się wysyłaniem e-maili reklamowych na prywatne konta osób, które zadeklarowały uczestnictwo w ich systemie. Niektóre pozwalają, by nie czytać tych listów, inne wymagają, aby potwierdzić ich otwarcie. Za każdy otrzymany list dostaniesz od 0,03 do 0,05 $. Niektóre firmy dodatkowo przysyłają także ankiety. Za ich wypełnienie możesz otrzymać nawet kilka dolarów. Do tej grupy można zaliczyć jedyną polską firmę zajmująca się reklamą w Internecie – Logomedię (www.logomedia.iq.pl). Jej stawki wynoszą (w zależności od wielkości przesyłki) od 0,02 do 0,10 zł za jeden list i od 1,50 do 8 zł za wypełnienie ankiety.

Dodatkowo większość firm płaci za wprowadzanie nowych członków do systemu. W Logomedii za każdy e-mail odebrany przez osobę, która podała twój kod identyfikacyjny podczas rejestracji, otrzymujesz od 0,01 do 0,05 zł, a za każdą wypełnioną przez nią ankietę od 0,5 do 4 zł.

REKLAMA NON-STOP...

Druga grupa firm płaci za czas spędzony w Sieci, niezależnie od tego z jakich stron korzystasz. Po zarejestrowaniu się, otrzymujesz specjalny program. Kiedy połączysz się z Internetem, uruchamiasz go, a na dole ekranu pojawia się pasek, na którym wyświetlane są reklamy. Za każdą godzinę działania programu otrzymujesz punkty „warte" ok. 0,5 $. Czasami reklama ma postać banera. Jeśli na niego klikniesz, zostaniesz połączony ze stroną reklamowanego produktu czy usługi. Za każde takie połączenie otrzymujesz dodatkowe punkty. Podobnie jak w przypadku e-maili, dodatkowe dochody przynoszą także wszystkie osoby, które wprowadzisz do firmy. Czasami może to być aż 25 % „zarobionych" przez nich pieniędzy. Zyski można zwiększać uruchamiając jednocześnie programy kilku firm, ale wtedy część ekranu przeznaczona do pracy zaczyna się niepokojąco kurczyć...



Allcommunity zapłaci ci nawet za zakupy w ich sklepie. Nie licz jednak, że dostaniesz coś zupełnie za darmo



W Cash Surfers możesz zarobić średnio około 25 centów za godzinę, czyli 45$ miesięcznie. Jednak rekordzista zyskał ponad 1100 $!



Każda z firm stosuje własne metody, aby zachęcić cię do skorzystania z oferty – na www.getpaid4.com jest to uśmiechnięta dziewczyna





Strona firmy Spedia jest niezwykle atrakcyjna graficznie. Obietnica zarobienia 150$ w ciągu godziny też jest niczego sobie

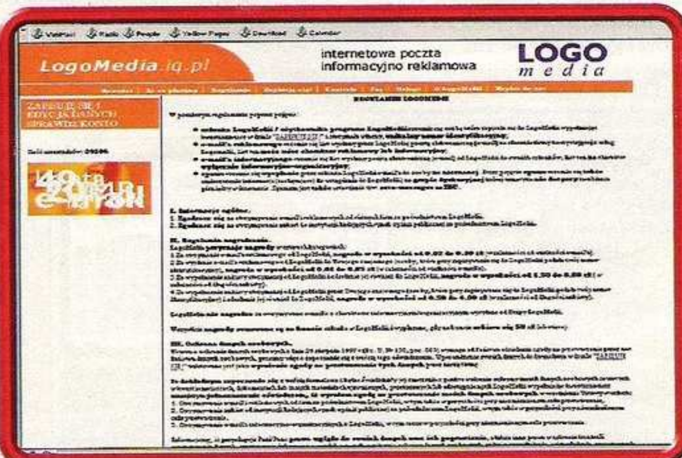
UDOSTĘPNIJ NAM SWOJE STRONY

Trzecia oferta przeznaczona jest dla posiadaczy własnych stron WWW. Polega ona na umieszczeniu na swojej stronie banera reklamującego określoną firmę lub stronę. Za każde kliknięcie, łączące ze stroną „sponsora", posiadacz strony otrzymuje określone pieniądze. Czasami, jeśli reklamujesz sklep internetowy, możesz także otrzymać udział w jego zyskach.

JAK WZIĄĆ W TYM UDZIAŁ?

Wystarczy wejść na stronę Internetową danej firmy. Tutaj znajdziesz informacje, w jaki sposób można przyłączyć się do systemu. Zazwyczaj jedynym warunkiem jest posiadanie konta e-mail. Po wybraniu stosownego linku i potwierdzeniu chęci zapisu, zostaniesz poproszony o wpisanie loginu, którym będziesz się posługiwać, podwójne wpisanie hasła oraz o wypełnienie ankiety. Zawiera ona szczegółowe pytania dotyczące zarówno twoich danych osobowych jak i wykonywanego zawodu, wykształcenia, zainteresowań czy dochodów. W pierwszej części ankiety dane muszą być w 100% poprawne, ponieważ ewentualne czeki zostaną wysłane na podane przez ciebie nazwisko i adres. W przypadku niewłaściwego wypełnienia, odbiór pieniędzy może stać się niemożliwy. Jeśli przez pomyłkę błędnie wypełniłeś jakieś pole i już przesłałeś ankietę, swoje dane możesz poprawić poprzez specjalną opcję na głównej stronie firmy. Druga część ankiety, zazwyczaj zawierająca pytania dotyczące pracy i zainteresowań, jest o tyle istotna, że przysyłane reklamy zazwyczaj będą dotyczyły wybranej przez ciebie tematyki. Dzięki właściwemu wyborowi nie będziesz bombardowany mało ciekawymi informacjami.

Po zakończeniu wypełniania ankiety, wystarczy ją przesłać, wykorzystując specjalny link na dole strony. Po kilku minutach otrzymasz swój numer identyfikacyjny (należy go zapisać, jest on potrzebny do wprowadzenia nowych osób) i potwierdzenie przyjęcia do systemu. W zależności od firmy, możesz od razu ściągnąć program wyświetlający reklamy (tak jest np. w Spedia) i zacząć zarabiać pieniądze lub poczekać kilka tygodni (np. w Alladvantage), aby móc rozpocząć oglądanie reklam.



Logomedia – strona jedynej polskiej firmy oferującej pieniądze w zamian za czytanie listów z reklamami

CZY TO DZIAŁA?

Z tego co udało nam się ustalić – TAK! Nawet rodzima Logomedia rozpoczęła już działalność. Firmy zachodnie wysyłają oczywiście czeki do Polski, należy jednak być cierpliwym – większość robi to dopiero wtedy, gdy zbierze się odpowiednio wysoka kwota (zazwyczaj rzędu kilkudziesięciu $). Poza tym za realizację takiego czeku bank pobiera prowizję, więc przy mniejszych kwotach nic by dla ciebie nie zostało!

INFO

Oni (może) ci zapłacą

Poniżej znajdziesz adresy firm płacących internautom za udział w ankietach lub oglądanie ich reklam

Logomedia – www.logomedia.iq.pl
Target Shop – www.targetshop.com
All Community – www.allcommunity.com
Send More Info – www.sendmoreinfo.com
Alladvantage – www.alladvantage.com
Spedia – www.spedia.net
Cash Surfers – www.cashsurfers.com
Get Paid 4 – www.getpaid4.com
Commission Junction – www.cj.com

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: Stockbyte

WAKACJE Z INTERNETU

Mimo, że do wakacji zostało jeszcze trochę czasu, już teraz warto poszukać wymarzonego miejsca na ich spędzenie. A gdyby tak skorzystać z pomocy Internetu? Czy jest to lepsza i wygodniejsza droga?

Poszukiwania odpowiedniej oferty wymagają wolnego czasu i dobrej kondycji. Zanim dokonasz wyboru, często musisz odwiedzić kilka lub nawet kilkanaście biur podróży. Niekiedy do tego samego miejsca przychodzisz kilka razy – może nie być interesującej cię oferty, nie przygotowano jeszcze katalogu lub cennika. Jest jednak inny, łatwiejszy sposób uzyskania potrzebnych informacji. Po prostu włącz komputer i zajrzyj na internetowe strony turystyczne...

Co tu dają?

Na początku powinieneś sprawdzić oferty poszczególnych biur turystycznych. Nie ma co marzyć o egzotycznym wypadzie do źródeł Amazonki, gdy wszyscy proponują co najwyżej gorące plaże Władysławowa...

Praktycznie wszystkie firmy prezentują na swoich stronach skrócony katalog wyjazdów. Znajdziesz tam informacje o terminach i cenach większości dostępnych imprez. **Pamiętaj jednak, że najatrakcyjniejsze finansowo propozycje zwykle dotyczą najmniej atrakcyjnych terminów, np. początku czerwca lub przełomu września i października.**

Czasem na stronach WWW możesz uzyskać dokładniejsze informacje: szczegółowy opis danego wyjazdu (kategoria hotelu, ilość posiłków, odległość od plaży, cenę każdego dostępnego terminu, rodzaj transportu, itp.). Ciekawscy mogą też obejrzeć fotografie opisywanych miejsc. Nie należy jednak za bardzo wierzyć w to, co widać na zdjęciu. Każdy właściciel hotelu chce przecież jak najlepiej się zaprezentować. Po przybyciu na miejsce może się okazać, że np. śliczny basen olimpijski z folderu reklamowego ma w rzeczywistości wymiary... 3 na 6 metrów i głębokość 60 cm!

Większość biur podróży umożliwia także zamówienie tradycyjnego katalogu z ofertami – po prostu wypełniasz odpowiedni formularz ze strony WWW. Zdarza się, że możesz poprzez Internet zarezerwować interesujący wyjazd, a czasem nawet od razu za niego zapłacić (kartą kredytową, oczywiście). Takie formalności lepiej jednak załatwiać osobiście w biurze.

Adres: http://www.ttricardo.com.pl

Aż miło zajrzeć, tylko oferta mogłaby być troszkę bogatsza. Znajdziesz tutaj informacje wraz z cenami, a nawet możliwość rezerwacji wczasów (bądź wyjazdów na obozy młodzieżowe) poprzez Internet. Całość ładnie przygotowana i czytelna.

Interesujące miejsce, także dla osób szukających tańszych ofert. Gorąco polecamy!

NASZA OCENA: ★★★★★

Adres: http://www.wakacje.de

Pod tym adresem uzyskasz bezpośredni dostęp do... bazy danych ofert niemieckiego biura TUI. Ciekawostka – podobną drogą dokonują rezerwacji pracownicy biur podróży! Strony dosyć ciekawe, jednak mogłyby znacznie lepiej wyglądać.

Bogata oferta, stosunkowo wysokie ceny, możliwość rezerwacji oraz wątpliwa szata graficzna stron...

NASZA OCENA: ★★★

Adres: http://www.janpol.com.pl

Kolejne porządnie przygotowane strony. Znajdziesz na nich nie tylko opisy imprez, ale też ich ceny, warunki dojazdu, itp. Oczywiście są także propozycje „z ostatniej chwili". Miłą niespodzianką jest umieszczona na stronach wyszukiwarka ofert.

Bardzo ładnie wyglądające i ciekawe strony. Niestety, z niektórymi przeglądarkami nie chcą działać...

NASZA OCENA: ★★★★

TIPSY

Wakacje bez stresu

● Rezerwacja wyjazdu przez Internet pozwoli ci zaoszczędzić czas, ale może też być przyczyną sporych kłopotów. Mimo posiadania własnych stron, niektóre firmy traktują po macoszemu zgłoszenia przez e-mail. Tak więc twoja rezerwacja może długo czekać, aż ktoś się nią zainteresuje – dwa dni przed wyjazdem dowiesz się np, że... nigdzie nie jedziesz, gdyż brak wolnych miejsc. Aby tego uniknąć, lepiej po pewnym czasie od złożenia zamówienia skontaktować się z biurem w bardziej tradycyjny sposób – telefonicznie...

● Inne niebezpieczeństwo wiąże się dokonywaniem zapłaty kartą kredytową. Internet nie jest odpowiednim miejscem do ujawniania numeru karty, lepiej opłacić wyjazd przelewem bankowym.

● Pamiętaj także, że na rynku działa mnóstwo firm turystycznych, ale tylko niektóre z nich oferują znośną jakość usług. Jeśli nie chcesz spędzić urlopu marzeń w sypiącym się, nieklimatyzowanym hoteliku na środku Sahary, korzystaj z usług dużych, znanych biur podróży. Sprawdź, czy biuro posiada certyfikat Polskiej Izby Turystyki!

● Nikt nie lubi przepłacać, jednak bardzo niskie ceny powinny budzić podejrzenia. Nie jest możliwe zorganizowanie dwutygodniowego pobytu na Hawajach za 355 złotych.

● Przed zakupem upewnij się dokładnie, jakie są warunki wyjazdu, gdzie będziesz mieszkał, itp. W niektórych ofertach pomijane są pewne „szczegóły", np. to, że hotel leży przy samej autostradzie.

Jak znaleźć strony biur podróży? Po prostu wejdź na stronę dowolnej polskiej wyszukiwarki i poszukaj odnośnika „turystyka". Możesz też wpisać „biura+podróży". Możesz użyć również angielskojęzycznych przeszukiwarek – polecamy HotBot, Lycos lub AltaVistę. Po prostu wpisz „(nazwa miejscowości, do której chcesz jechać)+vacation". Wśród otrzymanych wyników na pewno znajdziesz potrzebny ci adres. Mając dane na temat miejscowości, do której chciałbyś pojechać, możesz też dowiedzieć się (pocztą e-mail) w lokalnej informacji turystycznej, jak zamówić pokój w wybranym hotelu...

Więcej informacji!

Jeśli nie wystarczą ci informacje dostarczone przez biuro podróży, możesz spróbować odszukać w Sieci oficjalne strony regionu, do którego chcesz się wybrać. Wiele kurortów, zwłaszcza zagranicznych, szybko przekonało się, że Internet jest świetnym sposobem zdobywania nowych gości. Na ich serwerach znajdziesz zazwyczaj nie tylko dokładne informacje o okolicy, ale też opisy lokalnych atrakcji, ceny przejazdów autobusami, a niekiedy nawet mapkę. Poza tym dowiesz się, jaka aktualnie panuje tam pogoda. Możesz też zapoznać się z kalendarzem lokalnych imprez. Tutaj dla każdego znajdzie się coś dobrego!

Dodatkowe atrakcje...

W Sieci znajdziesz też ogólne strony poświęcone turystyce i wyjazdom. Opisują one miejsca, które warto odwiedzić, zarówno te w Polsce, jak i poza jej granicami. Poza tym znajdziesz tu także odnośniki do stron biur podróży, sklepów podróżniczych, księgarń z mapami i przewodnikami oraz wiele ciekawych informacji, przydatnych przy planowaniu urlopu.

Jeśli już jesteś pewien, gdzie chcesz jechać, możesz jeszcze odwiedzić strony znanych towarzystw lotniczych, linii kolejowych oraz innych przewoźników. Dzięki temu będziesz wiedział, jakie są ceny biletów i czy warto zdecydować się na podróż samolotem, czy lepiej pociągiem, a może... rowerem.

Trzymając już bilety w ręku, będziesz niecierpliwie spoglądał na kalendarz i liczył dni do wyjazdu. W tym czasie możesz kontrolować w Sieci, jaka jest pogoda w wybranej na wypoczynek miejscowości. Całe szczęście, że na wczasach odpoczniesz wreszcie od... komputera (chyba, że masz laptop).



Adres: http://www.scanholiday.pl

Strony firmy ScanHoliday urzekają eleganckim wyglądem. Poza bardzo dokładnymi informacjami na temat ofert, znajdziesz tu także ankietę zamówienia darmowego katalogu! Warto również zwrócić uwagę na promocje – są niekiedy naprawdę atrakcyjne!

Jak widać, można zrobić ładne i praktyczne strony WWW, mogące zastąpić nawet drukowany katalog

NASZA OCENA: ★★★★★

Adres: http://www.aladin.com.pl

Na tych stronach znajdziesz oferty wakacji w naprawdę ciepłych krajach Afryki, ceny (podane w markach niemieckich) i opisy hoteli. Szkoda tylko, że całość jest tak słabo opracowana pod względem graficznym.

Jeśli planujesz wyjazd do Afryki, zajrzyj tu koniecznie. Znajdziesz wiele przydatnych informacji

NASZA OCENA: ★★★

Adres: http://polish.wunderground.com/

Dla odmiany – internetowa pogodynka! Wystarczy, że wybierzesz interesujące cię miejsce (kraj lub miasto), a w ciągu paru chwil uzyskasz aktualne dane o pogodzie. Niestety, to tylko prognoza i wcale nie musi się sprawdzić. Tak to już jest z pogodą...

Bardzo przydatna strona! Uwaga: zbyt częste zaglądanie, zwłaszcza tuż przed wyjazdem, grozi nerwicą...

NASZA OCENA: ★★★★★

INFO

Urlop z Sieci

● Adresy biur podróży:
http://www.sigma–travel.com.pl
http://www.sigmatravel.com.pl
http://www.triada.com.pl
http://www.scanholidays.com.pl
http://www.ttricardo.com.pl
http://www.aladin.com.pl
http://www.wakacje.de
http://www.janpol.com.pl

● Inne ciekawe strony:
http://www.podroze.pl
http://tuspain.com
http://polish.wunderground.com

● Katalogi turystyczne wyszukiwarek (znajdziesz tu odnośniki do stron z całego świata):
http://dir.altavista.com/top/recreation/travel/destinations
http://katalog.wp.pl/www/rekreacja/turystyka

Ciekawostka... Dwie firmy o podobnej nazwie i podobnych adresach: http://www.sigma–travel.com.pl oraz http://www.sigmatravel.com.pl. Wspólną cechą obydwu serwisów są błędy na stronach, powodujące dziwne ich funkcjonowanie... Cóż, nikt nie jest doskonały, ale to już chyba przesada

Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: R.J. „Yackoo"

Gry z Internetu

Gdy znudzą ci się już wszystkie stare gry, a na nowe nie masz pieniędzy – to znaczy, że czas zajrzeć do Internetu. Tam właśnie wielu producentów udostępnia swe programy szerokiej publiczności. Wśród dziesiątek lepszych lub gorszych gier znajdziesz przeboje sprzed kilku lat, które bawią do dziś. Do tego za darmo

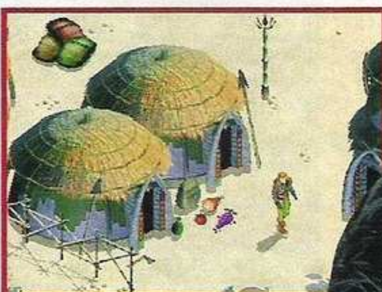
Jeden z pierwszych producentów, który zdecydował się opublikować pełne wersje swych klasycznych przebojów w Internecie to Sierra. Kolejne tytuły (BETRAYAL AT KRONDOR, RED BARON, CAESAR) pojawiały się w miarę, jak do sklepów trafiały ich kontynuacje. Dzięki temu zabiegowi firma zdobywała darmową reklamę swoich najnowszych produktów. Rosyjskie KD Lab opublikowało pełną wersję gry BIPROLEX, również w celu zainteresowania klientów swymi następnymi dziełami. Rosjanie starali się w ten sposób zaistnieć w świadomości graczy z Zachodu. W Polsce programy umieszcza się w Internecie przede wszystkim w celu ściągnięcia uwagi widza na daną stronę WWW. Sklep Timsoft (**www.timsoft.pl**) oferuje pełną wersję gry MEGA BLAST, w zamian za wypełnienie krótkiej ankiety. Stałym klientom oferuje też możliwość ściągnięcia kilku innych tytułów. Prowadzony przez Neutron.net sklep Amazonia (**www.amazonia.pl**) udostępnia programy bez żadnych trudności. Zdaniem Michała Jakubowskiego, współwłaściciela firmy, celem tego typu działań jest darmowa reklama. Póki co, nie wiadomo jednak nic o jej skuteczności. Najprawdopodobniej jest jednak opłacalna, gdyż Amazonia zakupiła właśnie kolejne, po KAJKU I KOKOSZU, tytuły – m.in. przygodówkę SKAUT KWATERMASTER i program FLY!



Biprolex+

Połączenie TETRISA z ARCANOIDEM. Jeden z graczy buduje mur, układając spadające z sufitu klocki, zaś drugi niszczy go przy pomocy piłeczki podbijanej na paletce. Dzieło rosyjskiej firmy KD Lab, autorów Vangers.

Internet:
http://www.kdlab.com/eng/games/biprolex/index.html



Dink Smallwood

Sympatyczna gra opowiadająca o losach mieszkańca małej wioski, który wędruje po świecie, rozmawia z napotkanymi ludźmi i zbiera rozmaite przedmioty. Jednym słowem – robi wszystko to, co można uczynić w przyzwoitym RPG.

Internet:
http://www.rtsoft.com/pages/files.htm



Red Baron

Symulator lotniczy z czasów pierwszej wojny światowej. Gracz wskakuje za stery archaicznego dwu– (albo i nawet trzy–) płatowca i rusza na front. Kilkadziesiąt misji i spora dawka fotografii.

Internet:
http://gry.wp.pl/download.html

Przy odrobinie wysiłku możesz pobrać z Sieci całkiem niezłe gry!



Mega Blast

Polska wersja wielkiego hitu BOMBERMAN. Kilku małych rycerzyków toczy śmiertelny pojedynek, który polega na wzajemnym podkładaniu sobie bomb. Olbrzymia grywalność!

Internet:
http://www.timsoft.pl



Betrayal At Krondor

Dziewięć wielkich rozdziałów, kilkunastu bohaterów, liczne NPC, przyzwoita grafika, a nade wszystko doskonały klimat – czynią grę godną polecenia wszystkim miłośnikom klasycznego RPG. Wielki przebój 1993 roku!

Internet:
http://www.gamingplanet.com/demos2/krondor.html



Kajko i Kokosz

Polska przygodówka na podstawie komiksów autorstwa Janusza Christy. Podstępny plan Hegemona pozbawia mieszkańców Mirmiłowa wody. Dwaj najdzielniejsi wojowie ruszają na poszukiwanie Pani Przyrody. Tylko ona może uratować wioskę.

Internet:
http://www.amazonia.pl

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: Stockbyte

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

NOWOŚĆ!

PS/PC TWIN TURBO

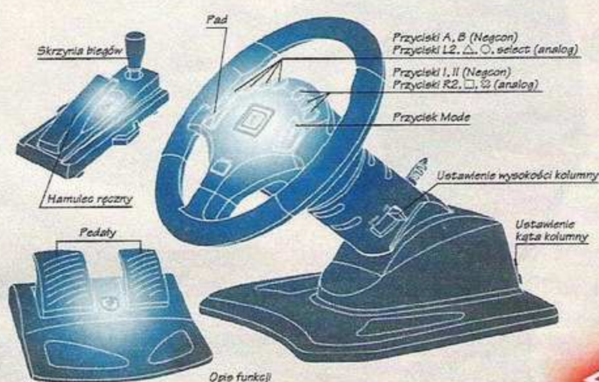
UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

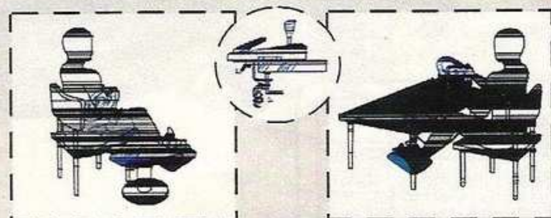
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC



89,90 zł Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów





ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

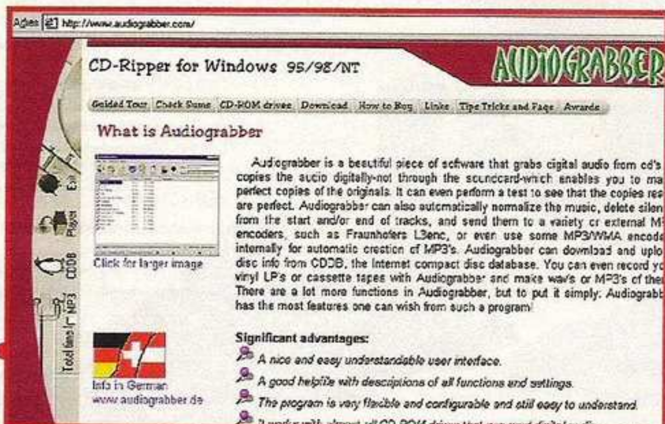
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Nagrywamy

Powoli nadchodzi era przenośnych odtwarzaczy plików MP3. Teraz będziesz mógł „nosić muzykę przy sobie", w urządzeniu mniejszym od tradycyjnego walkmana. Niestety, musisz rozwiązać jeden problem: jak zamienić muzykę nagraną na płycie CD na pliki MP3? No, ale od czego jest CLICK?



Na oficjalnej stronie AudioGrabber – www.audiograbber.com – znajdziesz najnowszą wersję programu w kilku wersjach językowych

1. Od czego zacząć?

Oczywiście od kupna płyty w sklepie muzycznym! Kupowanie pirackich nagrań jest NIELEGALNE! Jednak kopiowanie płyty na kasetę, albo zamiana nagrań na pliki MP3 nie jest karalne pod warunkiem, że robisz to TYLKO NA WŁASNY UŻYTEK. Jeśli masz już własne płyty z ulubioną muzyką i chcesz przerobić ją na pliki MP3, musisz zgromadzić niebędne do tego oprogramowanie. Możesz oczywiście skorzystać z programów dostarczonych razem z kartą dźwiękową – wystarczy program do nagrywania dźwięku oraz do edytowania plików dźwiękowych (Creative Recorder i Sound Forge XP dołączone do SoundBlaster Live!). Jednak niezbędny będzie także program kodujący, który musisz ściągnąć z Internetu. Skoro i tak musisz skorzystać z Sieci, to lepiej od razu wybrać program, który sam wykona wszystkie niezbędne operacje.

Jednym z łatwiejszych w obsłudze jest AudioGrabber (**www.audiograbber.com**). Jego darmowa wersja ma tylko jedno ograniczenie – umożliwia konwersję połowy piosenek, znajdujących się na płycie CD. Jednak lista utworów dobierana jest losowo przy każdym uruchomieniu programu, więc zgrasz całą płytę po prostu kilka razy go uruchamiając.

Oprócz samego programu musisz jeszcze ściągnąć kodek MP3 (patrz

BladeEnc's MP3 DLL. (136 Kb).
directory as Audiograbber and you w
official homepage is here.

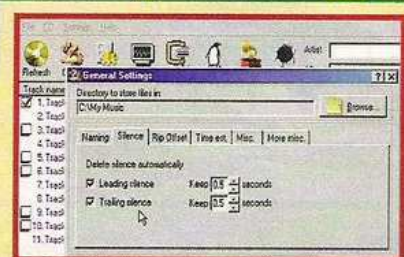
LAME MP3 DLL. (90 Kb, ver 3
same directory as Audiograbber and y
encoder. LAME is also faster than Bla

Te dwa kodeki MP3 w zupełności wystarczą, aby konertować piosenki

info) – na stronie AudioGrabbera są dostępne dwa: LAME oraz BladeEnc. Potem je rozpakuj (programem WinZip – www.winzip.com) i umieścić pliki *.dll w katalogu, w którym zainstalowałeś program AudioGrabber. Mając taki zestaw, obędziesz się bez innych narzędzi.

2. Konfiguracja programu

Zanim przekonwertujesz pierwszą piosenkę, musisz jeszcze odpowiednio skonfigurować AudioGrabbera. Standardowo pliki *.mp3 nagrywane są w katalogu, w którym zainstalowałeś program. Można to zmienić w General Settings. Także w tym menu, w części Silence, opłaca się włączyć automatyczne usuwanie „minuty ciszy", którą zaczynają się i kończą piosenki. Z kolei w Rip Offset warto na wszelki wypadek zaznaczyć opcję „Spin up disc before reading starts".



Automatyczne usuwanie ciszy z początku i końca piosenki znacznie przyśpiesza pracę

MP3



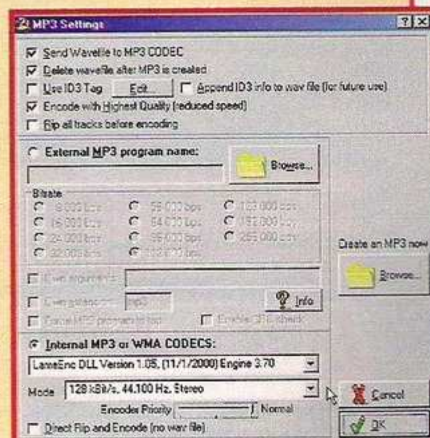
Creative Recorder – prosty i skuteczny, a co najważniejsze – darmowy. O ile oczywiście nie weźmiesz pod uwagę ceny karty dźwiękowej...

INFO

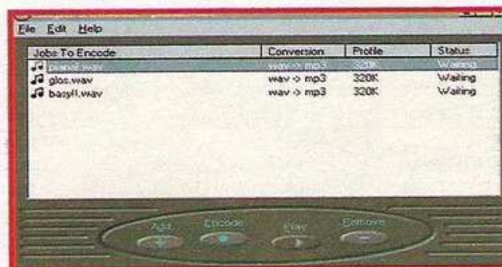
Samych konwerterów do formatu MP3 jest bez liku. Istnieją mało efektowne, za to niezwykle efektywne programiki, które mają za zadanie tylko i wyłącznie kodować. Zwane są popularnie kodekami (od angielskiej nazwy „codec", skrótu od encoding-decoding). Bardzo popularny jest np. kodek Xing. Dostępne są także programy-kombajny (np. AudioGrabber lub Audio Catalyst), które same potrafią zgrać ścieżki audio z płyty CD do plików MP3. Także niektóre programy do edycji dźwięku (np. najnowszy Sound Forge) posiadają możliwość otwierania i zapisywania plików w formacie MP3.

3. Kodek MP3

Teraz musisz wybrać kodek MP3 oraz jakość zapisu dźwięku. Jeśli nie ściągałeś z Internetu innych kodeków, to do wyboru masz z Audio Grabberem: BladeEnc oraz Lame. Ten ostatni jest trochę szybszy, a tworzone przez niego pliki *.mp3 są nieco lepszej jakości. Wybierz jeszcze częstotliwość próbkowania, prędkość transferu oraz dźwięk stereo lub mono. (W niektórych kodekach zamiast stereo/mono musisz wybrać odpowiednio 16 lub 8 bitów). Zapis piosenki z jakością płyty kompaktowej osiągniesz przy ustawieniach: dźwięk stereo, częstotliwość próbkowania 44,1 kHz oraz prędkość transferu – 128 kBit/s. Ostatni z parametrów został stworzony specjalnie dla celów przesyłania plików MP3 przez Internet i odsłuchiwania ich bezpośrednio ze stron WWW. Wyznacza on prędkość łącza, jakim dysponujesz (128kBit/s – ISDN, 56kBit/s – szybki modem). Ustawienie tego parametru decyduje o wielkości pliku i jednocześnie o jakości dźwięku. Odtwarzacze MP3 akceptują różne prędkości transferu, więc jeśli chcesz „upakować" w odtwarzaczu jak największą liczbę piosenek, ustaw 56kBit/s. Jeżeli natomiast bardziej zależy ci na jakości wybierz, 128kBit/s lub więcej.



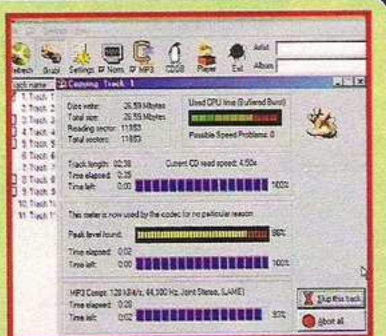
Okno konfiguracji kodeka MP3 – wbrew pozorom nie jest to trudne zadanie



Popularny Xing. W głównym oknie znajdują się pliki gotowe do przekonwertowania. Jeszcze tylko poustawiaj wszystkie parametry i do dzieła!

4. Z CD do pliku MP3

Kiedy wszystkie opcje są już ustawione jak należy, pozostaje ci tylko zaznaczenie piosenek, które chcesz przekonwertować i kliknięcie na łapkę Grab! Już po kilku (lub kilkunastu – w zależności od tego, ile utworów wybrałeś) minutach będziesz miał płytę w wersji MP3. Teraz musisz jeszcze przegrać je do MP3-playera i gotowe! Możesz ich słuchać np. jadąc do szkoły.



Każdy etap zgrywania piosenki do formatu MP3 jest ilustrowany wykresem. Dzięki temu wiesz jak długo będzie jeszcze trwała konwersja każdego utworu

INFO

Dwutygodnik CLICK! nie popiera piractwa, które jest po prostu formą kradzieży. Pirat kradnie cudzą twórczość! Powoduje nie tylko straty materialne, ale również moralne. Jak byś się czuł, gdybyś zobaczył u ulicznego sprzedawcy, w cenie 20 złotych, płytę, którą z dużym wysiłkiem nagrałeś? Przypominamy więc, że kopiowanie nagrań, gier i programów w celu ich dalszego rozpowszechniania i czerpania z tego korzyści materialnych jest sprzeczne z prawem i pociąga za sobą skutki, z których wysoka grzywna i konfiskata sprzętu komputerowego to „najprzyjemniejsze" z możliwych konsekwencji.

Tekst: Alien Factory, Andrzej Cwalina Zdjęcia: Stockbyte

W KINACH OD 5 MAJA

MISJA NA MARSA

Czerwona Planeta fascynowała od dawna. Tajemniczy glob przyciągał uwagę i inspirował zarówno naukowców, jak i zwykłych ludzi... Jego urokowi poddali się też twórcy filmu MISJA NA MARSA

Filmowy Mars

Pierwszym filmem opowiadającym o podróży na Marsa był Statek Niebiański, zrealizowany w 1917 roku przez duńskiego reżysera Foresta Holger–Madsena. Jest to bardzo romantyczna wizja. Przedstawiciel ziemskiej ekspedycji na Marsa zakochuje się w córce Wielkiego Kapłana Marsjan i razem z nią udaje się na Ziemię głosić pokój.

W latach pięćdziesiątych , w czasach „zimnej wojny" Mars wraca na ekrany. Najeźdźcy z Czerwonej Planety kojarzyli się ówczesnym widzom jednoznacznie...

Omawiając filmy tego okresu należałoby wymienić CZERWONĄ PLANETĘ MARS Harego Horbera. A oto jak przedstawia się fabuła tego filmu. Z Marsa ktoś nadaje sygnały. Transmisję odbierają Amerykanie i dzięki niej niszczą komunizm, a potem żyją długo i szczęśliwie...

Rosjanie nie mogli pozostawać w tyle, więc zabrali się do tworzenia własnej wizji podboju Kosmosu. Tematem KOSMOS WZYWA, powstałego w 1959 roku filmu Aleksandra Kozyriewa i Michaiła Kariukowa, jest radziecka wyprawa na Marsa przerwana w celu ratowania amerykańskiego statku, którego załoga nie mogła poradzić sobie z awarią.

INFO

***Czy na Marsie rzeczywiście jest życie?* Uczeni poddali badaniom skałę z Marsa, która spadła na Ziemię jako meteoryt. Znaleziono w niej organiczne molekuły oraz mikroskopijne ślady prymitywnych, bakteriopodobnych organizmów. Porównując skład gazów zawartych w meteorycie i pobranych przez sondę Viking I, upewniono się, że owa skała rzeczywiście pochodzi z Marsa.**

Z misją na Czerwoną Planetę

W roku 2020 wyrusza na Marsa pierwsza misja załogowa. Jednak w czasie pomiarów na planecie wybucha ogromna burza piaskowa, którą przeżywa tylko dowódca Luke Graham (Don Cheadle). Nim ustaje łączność, udaje mu się wysłać wiadomość na Ziemię. Podjęta zostaje wyprawa ratunkowa, na czele której staje Woody Blake (Tim Robbins). Po trwającym sześć miesięcy locie wyprawa ląduje na Marsie, a jej uczestnicy dokonują tutaj niezwykłego odkrycia.

Tak oto rozpoczyna się film MISJA NA MARSA. Obraz wyreżyserował Brian de Palma, znany z takich filmów, jak CARRIE czy NIETYKALNI.

„Misja na Marsa to wielka opowieść i wielka przygoda" – twierdzi de Palma – „Nigdy jeszcze nie kręciłem filmu science fiction, to było dla mnie coś zupełnie nowego".

Reżyser starał się uczynić film jak najbardziej wiarygodnym – za inspirację posłużył mu m.in. widziany w dzieciństwie obraz Kierunek Księżyc. W pracy nad scenariuszem konsultowano się również ze specjalistami z NASA i szefem Mars Society, Robertem Zubrinem. Pejzaże Marsa „zagrały" kanadyjskie wydmy, tereny Jordanii i Wysp Kanaryjskich. Budżet zamknął się niebagatelną kwotą stu milionów dolarów. Aktorzy także starali się wczuć w marsjańskie klimaty. Don Cheadle przez kilka dni nocował samotnie w marsjańskiej bazie, którą zbudowano w studiu filmowym. „Niełatwo mi było wyobrazić sobie, co mógłby czuć uwięziony na Marsie astronauta" – twierdzi – „Musiałem wydedukować, co jadłby przez cały ten rok i w jakiej byłby kondycji psychicznej".

Nieprzypadkowo akcja filmu rozgrywa się w roku, w którym wyrusza z Ziemi pierwsza wyprawa na powierzchnię czerwonej planety. Według specjalistów właśnie około roku 2020 ludzie będą dysponowali technologiami, umożliwiającymi dotarcie na Marsa.

Film jednak nie zebrał w USA pochlebnych recenzji. Krytycy zarzucali mu, że przy wielkiej ilości środków, dobrym reżyserze oraz gwiazdorskiej obsadzie powstało dzieło o słabej fabule, która rozpada się szybciej niż meteor i gubi się w płytkiej mistyce. A jak został przyjęty u nas? No cóż – sam sprawdź w kinie.



Scenografie odtwarzające powierzchnię planety w MISJI NA MARSA wybudowano w Kanadzie, na wydmach nieopodal miasta Vancouver





Gary Sinise, Connie Nielsen i Don Cheadle próbują poznać tajemnicę Marsa. Czy kiedyś istniało tam życie, czy był siedzibą obcej cywilizacji?

Dlaczego Mars?

Planeta ta fascynuje uczonych od starożytności. Jest widoczna gołym okiem, a czerwone zabarwienie gruntu sprawiło, że nazwano ją imieniem bóstwa wojny. Sądzono, że jej warunki niezbyt różnią się od tych, jakie panowały na naszej planecie. Przekonanie to oraz zauważone w końcu XIX w. marsjańskie kanały (uważane za wytwór innej cywilizacji) sprawiły, że pierwsi Obcy, odwiedzający nas w książkach i filmach science-fiction to właśnie Marsjanie.



W filmie Briana de Palmy technologia przyszłości wygląda dosyć swojsko

Pierwsze plany wypraw na Marsa powstały wraz z utworzeniem w 1958 r. NASA. Z początku Agencja koncentrowała się na opracowywaniu planów lądowania na Księżycu i rywalizacji ze Związkiem Radzieckim; dopiero w latach 1965-71 wysłano na Marsa siedem sond Mariner, które sfotografowały powierzchnię planety. W latach 1975 wysłano sondy Viking I i Viking II, wyposażone w lądowniki. Miały one za zadanie wykonać fotografie powierzchni Marsa, pobrać próbki gruntu i atmosfery oraz szukać dowodów na istnienie życia. Nadawanie zakończyły w 1980 i 1982 roku. Dzięki nim wiadomo, jak wygląda powierzchnia Marsa oraz jakie panują tam warunki atmosferyczne.

W lipcu 1976 r. sonda Viking I sfotografowała północne rejony planety. Jedna z formacji skalnych, znalezionych w regionie Cydonia, przypominała ludzką twarz. Tak narodził się kolejny, obok kanałów, symbol Czerwonej Planety. Wielu ludzi na całym świecie uwierzyło, że mają przed sobą pozostałość po jakiejś dawnej cywilizacji. Kiedy w kwietniu 1998 sonda Global Surveyor wykonała dokładniejsze zdjęcia regionu, „twarz" okazała się zwykłym wzniesieniem (inne wyjaśnienie tego problemu przedstawiono w grze przygodowej „CYDONIA").

W latach dziewięćdziesiątych, po dwudziestu latach przerwy, NASA powróciła do badań nad Marsem. W 1996 wystrzelono sondę Pathfinder z pojazdem, który w lipcu 1997 r. jako pierwszy przekazał obraz z powierzchni Marsa. Rok potem wystrzelono sondę Climate Orbiter. Następną sondą był Polar Lander. Miał on szukać lodu pod powierzchnią Marsa, jednak zamilkł wkrótce po dotarciu na miejsce w październiku 1999 r. Jak przyznała NASA, przyczyną były błędy konstrukcyjne: twórcy Polar Landera mieli problemy z określeniem, jaki system metryczny zastosować przy budowie sondy.

Mars pozostaje głównym celem badań. Na kwiecień 2001 r. planowany jest start sondy Orbiter 2001. Ma ona m.in. zbadać poziom promieniowania na powierzchni Marsa: to bardzo istotne dla zdrowia kosmonautów, lądujących w przyszłości na planecie. W tym samym kierunku poleci lądownik Mars Surveyor 2003 z pojazdem Maria Curie.

Mars w cyfrach

Średnica równikowa:	*6,791 km*
Doba:	*24 godziny, 37 minuty, 23 sekundy*
Rok:	*687 dni*
Średnia odległość od Słońca:	*227.7 mln km*
Najwyższy punkt:	*Olympus Mons (15,850 m)*
Najniższy punkt:	*Valleris Marineris – 16 km głębokości*

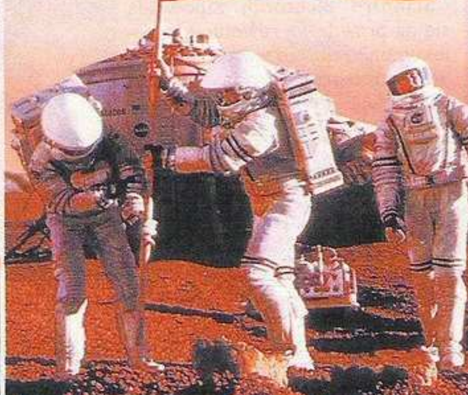
Księżyce

Phobos:	*średnica 28 km*
Deimos:	*średnica 16.1 km*



Czerwone tło, Czerwony Mars, czewona pustynia





Filmowe skafandry z filmu wykonano zgodnie z planami dostarczonymi przez NASA, tak, by były podobne do skafandrów używanych przez amerykańskich kosmonautów

INFO

W SIECI...

http://studio.go.com/m2m/index.html
Oficjalna strona filmu

http://www.nasa.gov
Oficjalna strona NASA

http://www.iag.net/~crs/mars/
Strona o Czerwonej Planecie, która należy do grupy Stron Marsjańskich

http://library.thinkquest.org/10274/
Wizja kolonii na Marsie w 2050 r

Tekst: Michał Studniarek, Maciej Jurewicz, Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

Bluetooth™

JEDEN DLA WSZYSTKICH, WSZYSCY DLA JEDNEGO?

Telefony komórkowe są coraz bardziej popularne. Większe jest też zapotrzebowanie na różnego rodzaju akcesoria i urządzenia współpracujące z nimi. Do tej pory większość z nich współdziałała z telefonami poprzez różnego rodzaju złącza. Do tego dodatków jednej firmy w żaden sposób nie można zmusić do współpracy z aparatami innego producenta



Wykorzystując standard Bluetooth, twój cyfrowy aparat fotograficzny połączy się z telefonem komórkowym i prześle zdjęcia z wakacji wprost do domowego komputera...

Rozwiązaniem tych problemów już niedługo może stać się system Bluetooth. Jest to uniwersalny interfejs, który umożliwia różnego typu urządzeniom bezprzewodową wymianę informacji poprzez łącze radiowe. Wykorzystuje on specjalne, wolne na całym świecie pasmo ISM (Industrial–Scientific–Medical) o częstotliwości od 2,4 do 2,5 GHz (zazwyczaj 2,44 GHz). **Dzięki temu urządzenie działające w tym standardzie, kupione w Ameryce, będzie pracowało w Europie bez zakłócania innych urządzeń, takich jak np. radiostacje wojskowe.**

Urządzenia wykorzystujące technologię Bluetooth, muszą znajdować się nie dalej niż 10 metrów od siebie, choć dostępne są już przystawki zwiększające zasięg do 100 metrów. Przy wykorzystaniu tej technologii może komunikować się jednocześnie nawet osiem urządzeń, które przesyłają dane z prędkością 1 Mb/s. Każde z nich posiada swój wewnętrzny zegar, dzięki któremu możliwa jest synchronizacja połączenia. Ponadto, aby dane nie pomieszały się, jedno z urządzeń przyjmuje rolę zarządcy (master), a pozostałe – podwładnych (slave). Czasomierze wbudowane w podporządkowane akcesoria ustawiają się według danych otrzymanych z zegara zarządcy. W celu zabezpieczenia informacji przed przechwyceniem, każdy strumień danych jest kodowany przy pomocy specjalnego klucza, zmienianego kilkakrotnie podczas połączenia. Zapewnia to całkowite bezpieczeństwo przesyłanych dokumentów.



Zestaw „hands free" do komórki i to bez kabli? Ależ oczywiście!

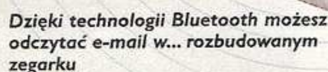
Czas wielkich zmian...

Standard Bluetooth zapowiada się na prawdziwą rewolucję w telekomunikacji. Może stać się nawet konkurencją dla poczty! Korzystając z telefonu komórkowego i cyfrowego aparatu fotograficznego, będziesz mógł bowiem wysłać znajomym elektroniczną pocztówkę z fotografią i własnym komentarzem. Wszystko to oczywiście bez potrzeby stosowania żadnych kabli!

Masowe zastosowanie interfejsu Bluetooth w telefonach komórkowych wpłynie także na rynek komputerów przenośnych i ich tańszych odpowiedników – elektronicznych notatników. Do tej pory, aby bezprzewodowo połączyć się z Internetem poprzez laptopa i komórkę, trzeba było wykorzystywać złącze na podczerwień. Ma ono jednak bardzo wiele ograniczeń, przede wszystkim wymaga bezpośredniego, wzrokowego kontaktu pomiędzy łączonymi urządzeniami, znajdującymi się nie dalej niż dwa metry od siebie. Połączenie takie jest możliwe tylko pomiędzy dwoma urządzeniami, a każde przerwanie poprzez np. przesunięcie jednego urządzenia tak, że przestanie znajdować się w zasięgu drugiego, powoduje jego zerwanie. **Zastosowanie, zarówno w laptopie jak i w telefonie interfejsu radiowego, umożliwi nieprzerwane połączenie nawet ośmiu urządzeń, niezależnie od miejsca ich wzajemnego położenia. Dzięki temu dostęp do Internetu poprzez przenośny komputer będzie możliwy nawet bez wyjmowania telefonu z kieszeni.** Łączność może być wykorzystywana także w drugą stronę. Kiedy otrzymasz e–mail, zostaniesz o tym poinformowany poprzez komórkę; dzięki niej będziesz mógł go przeczytać i odpowiedzieć bez potrzeby wyjmowania laptopa z teczki. Interfejs Bluetooth umożliwia także szybką, bezprzewodową wymianę danych pomiędzy komputerem a elektronicznym notatnikiem.



Jedną z pierwszych firm, która zaoferowała wykorzystujące Bluetooth telefony komórkowe, był Ericsson



Dzięki technologii Bluetooth możesz odczytać e-mail w... rozbudowanym zegarku

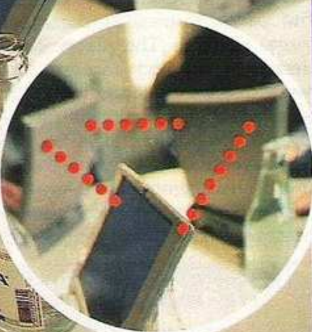


Już wkrótce zegarek będzie uniwersalnym terminalem połączonym z telefonem komórkowym lub komputerem

Historia wynalazku...

Ericsson już w 1994 roku rozpoczął badania, mające doprowadzić do opracowania tanich interfejsów radiowych, umożliwiających komunikację pomiędzy telefonami komórkowymi a ich akcesoriami. Zastosowanie takiej konstrukcji narzuciło inżynierom liczne ograniczenia. Projektowane przez nich urządzenie musiało mieć niewielkie rozmiary i małą masę. Interfejs powinien być zasilany z baterii telefonu, dlatego jego zapotrzebowanie na energię elektryczną musiało być niewielkie.

W tym samym czasie także inne firmy rozpoczęły podobne badania. W 1998 roku Ericsson wraz z IBM, Intelem, Nokią i Toshibą powołał specjalną grupę roboczą, mającą na celu stworzenie jednego, standardowego interfejsu. Otrzymał on nazwę Bluetooth. **Każda z firm – założycieli zajęła się inną częścią projektowanego urządzenia. Ericsson i Nokia opracowały system podstawowej łączności radiowej i oprogramowanie do przenośnych urządzeń komunikacyjnych. IBM wraz z Toshibą wypracowały wspólny system pozwalający zintegrować Bluetooth z dowolnym urządzeniem przenośnym.** Intel natomiast dostarczył zaawansowane technicznie mikroprocesory, dzięki którym udało się zminiaturyzować konstrukcję. Aby spopularyzować nowy standard, udostępnia się nieodpłatnie jego rozwiązania wszystkim zainteresowanym producentom. Wiele znanych firm, takich jak m.in. Motorola czy 3COM Palm, już przystąpiło do projektu. Dzięki temu osiągnięty został jeden z celów – konstruktorzy interfejsu chcieli, aby stał się on standardowym elementem wyposażenia wszystkich telefonów komórkowych, niezależnie od ich producenta. Podobnie jak standardem są – znajdujące się na płytach głównych wszystkicyh komputerów PC – sloty PCI czy AGP. Taka standaryzacja umożliwi masową produkcję tanich akcesoriów współpracujących za wszystkimi modelami telefonów, bez potrzeby stosowania dodatkowych złącz czy przejściówek.



Nowy sposób komunikacji pomiędzy urządzeniami zainteresował też producentów komputerów przenośnych...



Na stronie Bluetooth znajdziesz najnowsze informacje na temat urządzeń, wykorzystujących nową technologię



Jedno pociągnięcie czytnikiem po tekście i zeskanowana informacja trafia do notebooka. Zaraz, a gdzie przewody? Nie ma ich, bo i po co!



Najnowsze gadżety staną się nie tylko supernowoczesne, ale także będą miały miniaturowe rozmiary. Tym samym będą mogły towarzyszyć ci wszędzie

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe Ericsson i Bluetooth





LARA CROFT

ZAWSZE I WSZĘDZIE?

Czy jest takie miejsce, w którym jeszcze nie pojawiła się Lara Croft? W Internecie? Jest! Na PC? Obecna! A teraz przeprowadziła desant na dwie konsole i srebrny ekran!

LARA W SIECI

Altavista – jedna z najpopularniejszych wyszukiwarek internetowych – zapytana o Larę Croft, podała 61,053 tysięcy stron. Już sam ten fakt świadczy o popularności bohaterki TOMB RAIDERA. W Sieci jest mnóstwo galerii i stron fanów Lary, która pojawiła się także na okładkach 200 magazynów na całym świecie... Dobrym źródłem informacji o pannie Croft są oficjalne strony prowadzone przez Eidosa – twórcę Lary. Znaleźć je można w Sieci pod adresami: **www.tomb-raider.com** oraz **www.tombraider.com** lub po prostu na głównej stronie Eidosa: **www.eidosinteractive.com.**

W różnych zakątkach świata znajdują się lokalne serwisy, zawierające informacje na temat TOMB RAIDERA. I tak Eidosa można znaleźć także w WIELKIEJ BRYTANII **(http://www1.eidosinteractive.co.uk/)**, Japonii **(http://www.eidos.co.jp/)**, Francji **(http://www.eidos-france.fr)** oraz Niemczech **(http://www.eidos.de)**. Strony te nie są jednak w całości poświęcone Larze i mają raczej komercyjny charakter.

W Sieci nie brakuje także stron fanów panny Croft. Na szczególną uwagę zasługuje The Croft Times mieszczący się pod adresem **http://www.cubeit.com/ctimes/index.htm.** Jest to pewnego rodzaju internetowy magazyn, który doczekał się już 146. wydania (ostatnie z kwietnia). Znaleźć tam można najnowsze informacje o pannie Croft, artykuły o kłopotach finansowych Eidosu, recenzję książki „Tomb Raider", czy komentarze artykułów, które pojawiły się w innych magazynach. W każdym nowym numerze znajdują się też nowe propozycje oryginalnych obrazków na pulpit – obowiązkowo z Larą.

Polskich stron o Larze Croft również jest kilka. Te, które znajdziesz pod adresami **http://tomb.jaroslaw.pl/** i **http://www.traider.org.pl/** pod względem graficznym, a także rzetelnością informacji ustępują tylko niektórym stronom angielskim.

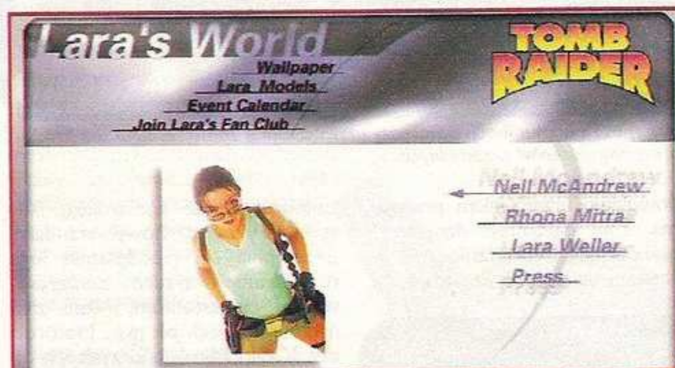
Jeżeli chcesz poszukać innych stron, powinieneś wpisać w okienko przeglądarki hasło Lara Croft. Na pewno rezultaty zadowolą nawet najbardziej wybrednych fanów pięknej pani archeolog.



Oficjalna strona producenta gry TOMB RAIDER – www.eidos.com. Eidos wydał także inne gry, w których bohaterem jest kobieta. ZDRAJCY!!!!



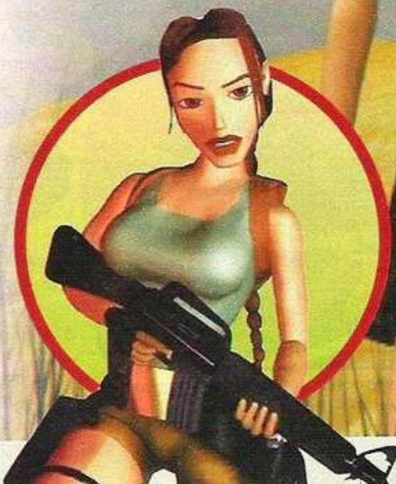
Jeśli nie znasz języków obcych, możesz odwiedzić strony tworzone przez polskich miłośników np. tomb.jaroslaw.pl

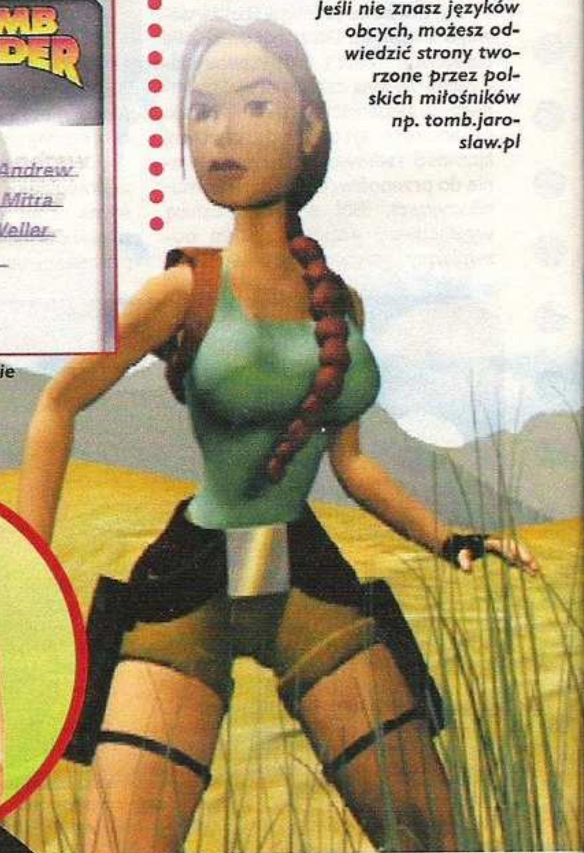


Najwięcej informacji znajdziesz oczywiście na oficjalnej stronie TOMB RAIDER – www.tombraider.com



Zdjęcia Lary można znaleźć wszędzie. Nawet z serwisu www.techgrounds.com możesz ściągnąć kilka fotek



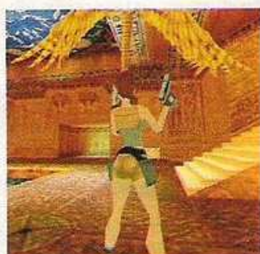


DREAMCAST



MARZENIA O LARZE

Przed wdziękami Lary nie obronił się też ostatnio sam wspaniały Dreamcast. Wprawdzie twórcy poszli na łatwiznę i na cudownej maszynce ukazał się znany z innych platform TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, ale za to prezentuje się naprawdę bardzo ładnie. Wszystko brzmi lepiej, wygląda ładniej, bardziej opływowo i... krągło. Możesz sprawdzić to sam – wystarczy Dreamcast i 259 złotych.



Ładniej i więcej. Aż strach pomyśleć jak to się skończy



Biegnij Laro! Biegnij! W końcu kto uratuje świat, jak nie ty?

LARA W KINIE

Pierwsze plotki o filmie o Larze pojawiły się już kilka lat temu. Od razu rozpoczęto też spekulacje na temat obsady roli głównej. Niektóre witryny w Sieci ogłaszały własne konkursy, a kandydatek nie brakowało. Padały nazwiska takie jak Elizabeth Hurley, Diane Lane, Sandra Bullock czy Demi Moore. Pojawił się nawet pomysł komputerowego generowania postaci Lary w filmie fabularnym. Co więcej, niektóre z oficjalnych modelek Eidosu, wcielających się w rolę Lary na wystawach, również posiadały doświadczenie aktorskie. Wybór padł jednak na kogoś innego. Po latach spekulacji Paramount Pictures, Eidos Interactive oraz Core Design postanowili wreszcie kto odegra rolę Lary Croft. Szóstego kwietnia w oficjalnym oświadczeniu ogłoszono, że szczęśliwą wybranką jest zdobywczyni nagrody Akademii – Angelina Jolie.

O szczęśliwej wybrance pisaliśmy już w CLICK 06/00, ale korzystając z okazji warto przypomnieć kilka szczegółów z jej życiorysu. Urodzona 4 czerwca 1975 roku Angelina wychowała się w mieście aniołów – Los Angeles. Jej ojciec, Jon Voight, także został kiedyś wyróżniony przez Akademię Filmową. Młoda Angelina debiutowała w wieku 12 lat w Lee Strasberg Theatre Institute, gdzie wystąpiła na scenie zaledwie kilka razy. Pojawiała się w teledyskach takich artystów jak Rolling Stones, Lenny Kravitz, Antonello Venditti czy The Lemonheads. Aktorka ma dużą kolekcję sztyletów oraz kilka tatuaży, między innymi japoński



znak symbolizujący śmierć, umieszczony na ramieniu. W marcu tego roku została nagrodzona Oskarem w kategorii „najlepsza kobieca rola drugoplanowa" za film „Przerwana Lekcja Muzyki". Zagrała też między innymi w „Kolekcjonerze kości" i „Hackers" (w 1996 roku Angelina poślubiła swojego partnera z tego filmu, Jennyego Lee Millera, obecnie są już po rozwodzie).

Reżyserią filmu z Larą Croft zajmie się Simon West, który ma na swoim koncie takie filmy jak „Con Air". Zdjęcia mają zacząć się tego lata w Pinewood Studios, a budżet filmu przewidziano na 35–50 milionów dolarów.



Miejmy nadzieję, że filmowa Lara nie będzie musiała marznąć na śniegu

GAME BOY



A tak wygląda opakowanie gry z Larą



Kilka pikseli na ekranie też może być urocze



Z LARĄ W KIESZENI

Lara jest naprawdę wszędzie! Nawet posiadacze takiej małej konsolki jak GameBoy Color już niedługo doczekają się przeznaczonej dla nich wersji TOMB RAIDER. Fabuła gry nie odbiega zbytnio od części znanych z innych platform. Lara musi bowiem odszukać Kamień Koszmaru, w którym zamknięta jest dusza złego boga Quaxet. Został on pokonany przez trzech indiańskich kapłanów, wiele lat przed podbojem Ameryki Środkowej przez Hiszpanów. Sam Kamień ukryto w świątyni, tak aby bóg już nigdy nie mógł szkodzić ludziom. Niestety, ostatnio położenie świątyni zostało odkryte i rozmaici szaleńcy próbują dostać kamień we własne ręce. Oczywiście Lara musi im w tym przeszkodzić i jak zwykle jej się to uda. Jednak bez twojej pomocy będzie bezradna jak mała dziewczynka – nie będzie wiedziała dokąd iść, ani co robić, więc musisz pokierować jej poczynaniami (i poczuć się jak prawdziwy bohater...).

Ze względu na możliwości GameBoya ta wersja TOMB RAIDER będzie 2D, ale przecież emocjonujący klimat gry pozostanie taki sam. Do przemierzenia będzie kilkanaście różnorodnych poziomów. Przyjdzie ci pływać w zalanych wodą komnatach, wspinać się po lianach oplatających ściany świątyni oraz oczywiście eliminować napotkanych po drodze przeciwników – zarówno potwory z piekła rodem, jak i zwierzęta oraz ludzi. Nie zabraknie także elementów przygodowych. W wielu miejscach będziesz musiał wykorzystać znalezione po drodze przedmioty, by rozwiązać zagadki. Czasem wystarczy przesunąć kamień, innym razem zalać wodą komnatę – na pewno trzeba będzie użyć swoich szarych komórek.

TOMB RAIDER w wersji na GameBoy Color zapowiada się na wielki przebój. Przecież każdy kolega będzie ci zazdrościł tego, że chodzisz z Larą i zabierasz ją ze sobą np. na plażę. Ciekawe, czy TOMB RAIDER osiągnie tak dużą popularność, jak Pokemon i można będzie kupić specjalne wersje GameBoya z obrazkiem uroczej Lary na obudowie?



Lara będzie pływała w głębokiej wodzie...



...wspinała się na wysokie urwiska



Po prostu – cała Lara Croft!





Tekst: Dominik Kruk, Andrzej Cwalina, Zdjęcia: R.J. „Yackoo"

● Star Trek znowu w locie
Na Gwiazdkę ma ukazać się sequel gry 14 DEGREES EAST – STAR TREK: STARFLEET COMMAND, zatytułowany EMPIRES AT WAR. Mają w nim znaleźć się dwie nowe rasy – Mirak Star League i Interstellar Concordium. Zmianie ulegnie także system dowodzenia flotą. Grać można będzie zarówno samemu, jak i w trybie multiplayer. Z kolei Activision zamierza wydać latem STAR TREK: CONQUEST ONLINE. Grać będzie można tylko w trybie online – jest to pierwsza gra tego typu osadzona w realiach Treka.

● Wyścigi Jabby Hutta
LucasArts planuje nową grę na PlayStation. Ma to być SW: DEMOLITION – dzięki niej będziesz mógł wziąć udział w wyścigach organizowanych przez Jabbę Hutta. Rzecz jasna, nie będzie to jazda z ustępowaniem pierwszeństwa przejazdu... zwłaszcza, gdy Boba Fett siedzi ci na ogonie!

● Zwalczanie piratów
Niedawne ataki na serwisy internetowe skłoniły władze uniwersytetu Pennsylvania do założenia instytutu badawczego, którego głównym zadaniem będzie zwalczanie piractwa komputerowego. Większy nacisk zostanie położony na zapobieganie, niż na zwalczanie. Najbardziej zainteresowane badaniami są firmy przeprowadzające większość transakcji za pośrednictwem Internetu.

● Hackerzy z Moskwy
W Moskwie zatrzymano grupę hackerów zajmujących się kradzieżami pieniędzy z kont posiadaczy kart kredytowych. Komputerowi złodzieje włamywali się do serwerów sklepów internetowych poza granicami Rosji i kradli numery kart kredytowych klientów. Następnie dokonywali zakupów we własnym fikcyjnym internetowym sklepie, a kosztami zakupów obciążali swoje ofiary. W ten sposób okradli około 6 tys. osób.

● Jak zapobiegać swędzeniu?
Niemieckie Towarzystwo Technologii Stosowanych skonstruowało urządzenie nazwane „MosQuit", które służy do... zapobiegania swędzeniu po ugryzieniach przez komary. Wynalazek, wyglądający jak niebieska myszka komputerowa, przykłada się do swędzącego miejsca. Później wystarczy kliknąć, a impuls ciepła niszczy jad wstrzyknięty przy ukąszeniu przez komara.

● Wirtualne Centrum
W Niemczech stworzono Centrum Wirtualnej Rzeczywistości. Jego budowa kosztowała 7,5 miliona dolarów, z czego ponad połowę wydano na komputery. Centrum zostało zbudowane przez samochodowy koncern DaimlerChrysler, który wykorzystuje VR do prac nad makietami i modelami swoich aut.

newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy



PSX2 – niebezpieczna zabaweczka?

PlayStation 2 do okopów!

Czy najnowsza konsola SONY może stać się bronią?

Japonia nałożyła ograniczenia eksportowe na najnowszą domową konsolę wideo PlayStation2. Powód? Eksperci uznali, że urządzenie owo jest tak zaawansowane technicznie, że może być używane do celów wojskowych. Otóż konsola uznana została za „produkt związany z bronią konwencjonalną". Podzespoły Play Station2 mogą bowiem zostać użyte w systemach naprowadzających rakiety na cel. Konsola jest w stanie bardzo szybko przetwarzać grafikę, więc ten sam układ elektroniczny, który odpowiada za przedstawienie na ekranie np. walczących bohaterów, może stanowić część układu optycznego sterującego rakietami klasy Tomahawk. Firma Sony, która produkuje opisywane typy konsol, już wcześniej miała problemy ze swoim najmłodszym dzieckiem. Okazało się bowiem, że użytkownicy PlayStation2 mogą oglądać na niej filmy przeznaczone na rynek amerykański i kopiować je na kasety VHS lub na twarde dyski komputerów.



Konkurencja w Sieci!

Teraz już nie tylko 0202122...

Zgodnie z zapowiedziami, od pierwszego maja można łączyć się z Internetem za pośrednictwem firmy Netia. Oferta jest skierowana do wszystkich abonentów firmy, jak również klientów innych operatorów, zamieszkujących wybrane województwa. Standardowa opłata w godzinach szczytu wynosi 33 grosze za 3 minuty połączenia. Za to pomiędzy 22 a 6 rano za tę samą cenę spędzisz w cyberprzestrzeni ponad dwa razy więcej czasu. Nowością jest wykorzystanie techniki Callback – to serwer Netii oddzwania do ciebie! Ponadto dostajesz za darmo trzy konta poczty e-mail oraz miejsce na strony WWW. A wszystko bez abonamentu i opłat instalacyjnych. Ciekawe, jaki będzie następny krok Netii – my ze swojej strony podpowiadamy, że przydałby się tani i działający system typu SDI (cały czas wprowadzany przez TP S.A.) ***http://www.internetia.pl***

Superzegarki!

MP3 na ręku...

Coraz więcej gadżetów pojawia się w zegarkach produkowanych przez największe firmy na rynku (m.in. Casio, Citizen). Oprócz mechanizmów znanych już od dawna (umożliwiających pomiar ciśnienia i tętna, słuchanie radio), najnowsze zegarki mogą mieć wbudowany m.in. telefon komórkowy, aparat fotograficzny, odtwarzacz MP3, nadajnik radiowy, telewizor albo pilot do niego. Mogą też określać wysokość na jakiej znajduje się alpinista lub głębokość i szybkość wynurzania dla płetwonurka. Osoby wędrujące po głuszy mogą korzystać z systemu nawigacji satelitarnej GPS. No i zawsze można jeszcze w coś pograć. Ciekawe, kiedy w CLICK! pojawią się pierwsze recenzje gier zegarkowych?





Ten zegarek umożliwia odtwarzanie muzyki w formacie MP3. Najpierw jednak musisz podłączyć go do komputera i załadować pliki z utworami...

Animacje? Ależ to proste!

Czy czeka nas rewolucja w grach?



Firma Face2Face zapowiada, że zaoferuje nowoczesne oprogramowanie dla producentów programów telewizyjnych, gier i animacji internetowych, które umożliwi po raz pierwszy automatyczną synchronizację ruchu ust postaci z głosem. Tym samym pozwoli to na tworzenie bardziej realistycznych animacji, zwłaszcza postaci bohaterów gier komputerowych. W znacznym stopniu obniży to także koszty produkcji.

Oprogramowanie Face2Face sprawia, że animacje są znacznie łatwiejsze do wykonania. Wykorzystywany przez nie system jest bowiem bardzo prosty. Najpierw graficy komputerowi muszą stworzyć model twarzy postaci występującej w programie lub grze komputerowej. Potem filmuje się aktora czytającego tekst. Ruchy jego twarzy są automatycznie przetwarzane na zsynchronizowaną ze słowami mimikę wybranego modelu animowanej postaci.

Stare, sprawdzone metody...

Explorer 5.5 – jedyny słuszny wybór?

Microsoft znów próbuje po swojemu podbić rynek internetowych przeglądarek. Tym razem wprowadzenie Internet Explorera wersji 5.5 wywołało protesty twórców stron WWW. Nowa przeglądarka Microsoftu nie jest bowiem zgodna z dotychczasowymi standardami. Zamiast tego usiłuje na siłę wprowadzić swoje własne, wykorzystując silną pozycję Microsoftu. Korzystający z Internet Explorer internauci mogą mieć problemy z odczytaniem niektórych stron internetowych tworzonych według dotychczasowych norm. Ponieważ Internet Explorer jest najłatwiej dostępną przeglądarką, wielu użytkowników może pozostać przy nim, a wtedy pomysły Microsoftu będą musiały zostać przyjęte jako standard.

Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, Jacek Rzymowski, R.J. "Yackoo", Zdjęcie: StockByte

Uratuj Ziemię!

Supergra SF na podstawie superpowieści A. McCaffrey

Na majowych targach Electronic Entertainment Expo w Los Angeles ma zostać zaprezentowana gra FREEDOM: FIRST RESISTENCE. Fabuła opiera się na serii powieści znanej autorki SF Anne McCaffrey: Ziemia jest okupowana przez Obcą rasę Catteni, zaś jedyną nadzieją na wyzwolenie jest partyzancki oddział Angel Sanchez. Zadaniem gracza będzie doprowadzenie Angel i członków jej grupy do zwycięstwa. Wydawcą gry jest Red Storm Entertainment, a ukazać ma się ona na jesieni tego roku. Więcej informacji można uzyskać na stronie www.redstorm.com.



Ściśle jawne

Kontrola poczty e-mail?

Brytyjski kontrwywiad (MI5) zamierza stworzyć ośrodek, który zajmował się będzie sprawdzaniem poczty elektronicznej w Internecie. Angielski rząd będzie wymagał od firm oferujących dostęp do Internetu, aby stworzyły specjalne łącza, które będą prowadziły do owego ośrodka. W ten sposób wiadomości wysyłane za pośrednictwem poczty elektronicznej będą przechwytywane i sprawdzane przez pracowników kontrwywiadu. Jednak aby czytać wiadomości wysyłane przez którąś z firm lub obywateli brytyjskich, agenci MI5 będą musieli uzyskać specjalne pozwolenie.



3x Microsoft?

Kłopotów Billa Gatesa c.d.

Amerykański sąd nie daje spokoju koncernowi Microsoft. Coraz głośniej mówi się o podzieleniu giganta na co najmniej dwie lub nawet trzy konkurencyjne firmy. Zgodnie z założeniami, jedna z nich zajmowałaby się systemami operacyjnymi, druga przeglądarkami internetowymi, a trzecia pozostałym oprogramowaniem. Przez okres minimum 10 lat firmy nie mogłyby się z powrotem połączyć. Oczywiście szef Microsoftu zapowiada odwołanie się od takiej decyzji – zakładając oczywiście, że zostanie ona wydana. Jak na razie najbardziej bolesnym skutkiem całej afery jest ciągły spadek wartości akcji koncernu z Redmond.

Smutna prawda

Jest dobrze, ale...

Według raportu organizacji Freedom House, aż 80% ludności świata ma ograniczony dostęp do mediów. Ponad 60% państw ogranicza dostęp użytkowników do zasobów internetowych – cenzura ta funkcjonuje legalnie. Wśród krajów wprowadzających największe rygory są m.in. Białoruś, Chiny, Kuba, Irak i Iran. W ubiegłym roku, w Rosji zainstalowano w Internecie urządzenia podsłuchowe, powstało także specjalne ministerstwo ds. prasy.

Nie wszędzie jednak jest tak źle. Europejczycy doszli do wniosku, że są daleko w tyle za Stanami Zjednoczonymi, jeśli chodzi o wykorzystanie i dostęp do Internetu. Aby temu przeciwdziałać, Unia Europejska zapowiedziała podjęcie licznych działań (zmianę przepisów, regulację cen) mających na celu ułatwić korzystanie z Sieci. Niestety, nam do Europy jeszcze daleko. Całe szczęście ta sytuacja może się zmienić, gdyż już wkrótce więcej prywatnych firm będzie mogło oferować dostęp do Sieci...

CLICK!

REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Krzysztof Marcinkiewicz, Przemysław Szynkora

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 53
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do końca maja

LISTY

Nasza poczta pęka w szwach pod naporem waszych listów oraz e-maili. Dziękujemy za wszelkie uwagi! W Waszej korespondencji powtarza się regularnie kilka tematów. Jeszcze raz przypominamy, że:
– w konkursach biorą udział tylko odpowiedzi przysyłane na kartkach pocztowych
– nie wysyłamy indywidualnie tipsów, opisów do gier, programów oraz ich numerów seryjnych (tak, o to też prosicie...)
– nie sprzedajemy i nie rozdajemy gier

SPOKOJNA KRYTYKA

Witam!

Jesteście młodą gazetą, więc myślę, że krytykę przyjmujecie spokojnie. A zatem, nie owijając w bawełnę, zaczynam:
– stronę, na której opisujecie, co i jak oceniacie... zlikwidujcie. Skala ocen od 1 do 6 mówi sama za siebie
– spis treści jest w porządku
– opisy gier są dość dobre – treściwe
– Lista TOP 20 na dwóch stronach to bardzo zły pomysł, po co mi taka wielka lista
– Tips&Tricks... Za dużo tipsów, za wielkie trzcionki, i za duże odstępy
– Konkursy są niezłe, ale przydałby się taki, w którym odpowiedzi można by przysyłać poprzez e-mail.

Puchacz

Cześć Puchaczu

Bardzo trudno jest dogodzić wszystkim naszym Czytelnikom. Dostajemy masę listów, a w każdym z nich zawarte są propozycje na temat zawartości CLICKA! Pozwól jednak, że nie zgodzę się z większością twoich zarzutów. Zacznijmy od pierwszego. Nie możemy zlikwidować działu, w którym opisujemy metryczki recenzowanych w CLICKU! produktów. Uważamy bowiem, że ktoś, kto kupi nasze pismo po raz pierwszy, powinien mieć wytłumaczone czarno na białym jak oceniamy gry.
Piszesz, że lista TOP 20 jest za duża. Jednak do redakcji przychodzi bardzo dużo listów z głosami na nią, a niektórzy czytelnicy domagają się wręcz rozszerzenia listy, lub też wprowadzenia dodatkowych rankingów np. listy starych przebojów. Zarzucasz nam, że dajemy zbyt dużo kodów. Ciekaw jestem, co powiedzieliby w tej sprawie ci czytelnicy, którzy zasypują nas listami z prośbami o coraz to nowe Tipsy i Tricki. Odpowiem jeszcze na ostatni z twoich zarzutów. Odpowiedzi na pytania nie można nadsyłać przez Internet. Uczestniczyć w konkursach można nadsyłając kupon wycięty z jednej z ostatnich stron CLICKA! Umieszczenie tego kuponu na kartce pocztowej umożliwia nam selekcję waszej korespondencji.

W SPRAWIE TOP 20

Dzień dobry

Piszę do was w sprawie listy TOP 20. uważam, że pomysł jest super, ma jednak pewną wadę. Dlaczego trzeba przysyłać aż 20 propozycji? A co, jeśli chcę zagłosować tylko na kilka gier?

Dawid

Redakcja Cześć Dawidzie

Na listę TOP 20 nie trzeba wysyłać propozycji z 20 tytułami gier. Tak naprawdę można podać tytuł tylko jednej lub kilku wybranych gier. Pamiętajcie jednak, że nagrody rozlosujemy wśród tych Czytelników, którzy przyślą do nas propozycje 20 tytułów. A tak w ogóle – prosimy wszystkich, którzy wysyłają do nas listy, aby swoje imię, nazwisko i adres pisali DRUKOWANYMI LITERAMI. W ten sposób nie będziemy mieli kłopotów z odczytywaniem adresów.

MNIEJ PORAD, WIĘCEJ LUZU

Hi!

Mam wszystkie numery Clicka! począwszy od pierwszego numeru. Wasza gazeta jest dobra, ale nie najlepsza. Przede wszystkim brakuje mi humoru w waszych tekstach, czasem bywają bardzo sztywne. Uważam, że powinniście skrócić dział z poradami (np. przez zlikwidowanie screenów przy tipsach) do 3–4 stron na rzecz recenzji i zapowiedzi. Objętość Clicka! też mnie nie satysfakcjonuje, moglibyście również drukować mniej plakatów (albo je zlikwidować) i dodać te 5 stron. No to tyle.

Piotrek

Redakcja Cześć Piotrku

Przy kodach do gier muszą być obrazki, choćby po to, aby ilustrować efekty wprowadzenia poszczególnych tipsów. Poza tym czasami, aby wprowadzić kod, trzeba zmodyfikować niektóre pliki z gry, a wówczas dla ułatwienia powinniśmy pokazać, jak wygląda ekran Notatnika, w którym wprowadzamy zmiany. Nie zamierzamy też rezygnować z plakatów.

CHCEMY DYSKIETKI!

Droga redakcjo Clicka!

Dowiedziałem się o was z reklamy telewizyjnej. Gdy kupiłem mój pierwszy numer CLICKA!, byłem najszczęśliwszym człowiekiem na świecie. Pisaliście w numerze 6 o wirusach i programach antywirusowych. Pisaliście między innymi, że program antywirusowy MKSVIR jest bardzo dobry. Z tej okazji mam do Was prośbę. Czy moglibyście dodać ten program do gazety

Z poważaniem Mariusz

Redakcja Cześć Mariuszu

Niestety, nie mamy możliwości dołączenia do Clicka! opisywanego programu. Nie będziemy też dołączać do naszego pisma dyskietek. Poza tym na dyskietce nie mieści się zbyt wiele informacji. Nie dodamy też (na razie płyty) CD ROM, gdyż podniosłoby to bardzo cenę naszego dwutygodnika.

Rozwiązania konkursów z nr. 08/00

MESSIAH
Odpowiedź brzmi: **Pierwsi Ojcowie**
Nagrodę otrzymuje:
Wojtek Kapuściński z Gorzowa Wielkopolskiego

THIEF 2
Odpowiedź brzmi: **mechaniczne oko**
Nagrodę otrzymuje:
Krystian Błaszczyk z Grabowa

RISING SUN
Odpowiedź brzmi: **konflikt rozpoczął się od ataku na Pearl Harbour**
Nagrodę otrzymuje:
Michał Krenca z Białogardu

ROLLCAGE 2
Odpowiedź brzmi: **można jeździć do góry nogami**
Nagrodę otrzymuje:
Dawid Siedlecki z Koniecpola

ROAD RASH
Odpowiedź brzmi: **kultowy amerykański motocykl to Harley Davidson**
Nagrodę otrzymuje:
Jakub Grzegorczyk ze Skrobowa

CREATIVE 3D BLASTER
Odpowiedź brzmi: **ok. 1GB/s**
Nagrodę otrzymuje: Michał Grabowski z Polkowic

JANE'S F/A - 18E
Odpowiedź brzmi: **Szerszeń**
Nagrodę otrzymuje: Łukasz Hałasa z Polic

CASE CLOSED
Odpowiedź brzmi: **gospodarz domu nazywa się D'Ceased**
Nagrodę otrzymuje: Artur Pawlak z Ładzina

KRZYŻÓWKA
Odpowiedź brzmi: **panel sterowania**
Gry otrzymują:
Michał Kłodos z Częstochowy
Stanisław Ptak z Trzebiatowa
Norbert Makowski z Koszalina

SHADOW WATCH
Odpowiedź brzmi: **Buran**
Nagrodę otrzymuje:
Michał Jaciubek ze Słupska

TOP 20
Grę otrzymuje:
Tomasz Moczarski z Gliwic

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

Stało się to, czego obawiałem się najbardziej. Teraz mam dowód, że żyjemy uwięzieni w matrixie...

DZIEŃ PIERWSZY
Właśnie obejrzałem Matrixa. To naprawdę niesamowity film, a do tego tak przekonywujący. Jedna rzecz nie daje mi spokoju... Muszę coś sprawdzić... Wydaje mi się, że żyjemy w wirtualnym świecie.

DZIEŃ DRUGI
Jestem prawie pewien, że ktoś steruje ludźmi i otaczającą nas rzeczywistością. Jeszcze wczoraj na ulicy leżał świeży śnieg, a dziś rano – nic. Oficjalnie mówią, że to odwilż. Kłamstwo! A w nocy z zewnątrz dochodziły dziwne odgłosy pracujących maszyn... Powiedziałem o tym staryma. Wyśmiali mnie. Oni są też pod Ich wpływem...

DZIEŃ TRZECI
Przeprowadziłem małe doświadczenie. Wykręciłem żarówkę w windzie. Gdy zjechała na parter i z powrotem, wewnątrz paliło się światło. Powtórzyłem to cztery razy. Ciągle to samo. Aha, mają samoistnie replikujące się wnętrza. Na dole spotkałem Agenta Obcych (dawniej gospodarza domu). Dziwnie na mnie patrzył – czyżby czegoś się domyślał?

DZIEŃ CZWARTY
W mojej szkole jest obca Agentka! Widziałem ją na przerwie. Wygląda jak zwykła uczennica, ale mnie nie nabierze! Zdradziła się, nieopatrzną teleportacją. Najpierw weszła do WC dla dziewcząt, a za chwilę... wyszła z sąsiedniej klasy. Czyżby mnie śledziła? Muszę ją wyeliminować...

DZIEŃ PIĄTY
Próba unieszkodliwienia Obcej nie udała się. Gdy zepchnąłem ją ze schodów, zdążyła się w ostatniej chwili zduplikować. Jej kopia złapała mnie i zaprowadziła do dyrektorki. A ta oczywiście wezwała rodziców. Wszyscy są w zmowie, nie dali mi nic powiedzieć, tylko wydarli się, żebym więcej nie napastował bliźniaczek...

DZIEŃ SZÓSTY
Próbuję przeciążyć komputer sterujący naszym matrixem. Powłączałem wszystkie urządzenia elektryczne w domu. Do tego zacząłem intensywnie zmieniać parametry wirtualnej przestrzeni, w której jestem – znaczy się, biegałem po domu na przemian otwierając i zamykając okna oraz drzwi. System (a właściwie instalacja elektryczna) nie wytrzymał, ale – spryciarze –przysłali swoich Agentów. Dla niepoznaki w mundurach straży pożarnej...

DZIEŃ SIÓDMY
Mam ostateczny dowód! Założyłem, że jeśli kogoś wypchnę poza ramy wirtualnej rzeczywistości, powinien zniknąć z mojego pola widzenia i trafić do realnego świata. Okazja nadarzyła się szybciej, niż myślałem. Remont windy w budynku. Zgodnie z moją teorią, monter bezgłośnie zniknął w czeluści szybu. Odnalazłem drogę do rzeczywistości. Niestety, Agenci też się o tym dowiedzieli. Właśnie próbują wtargnąć do mojego mieszkania. O! tym razem ubrali się w białe fartuchy?

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! ODC. IV

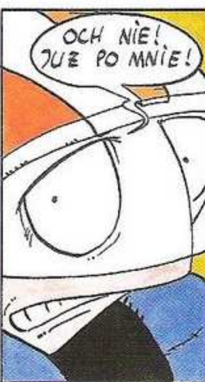
















Zdobycie wymarzonej gry wymaga często wielu wyrzeczeń i ogromnej cierpliwości...

14/04/2002
Właśnie przeczytałem w CLICKU!, że już wkrótce ukaże się najnowsza część supergry Angelo VI. Muszę ją mieć!

MAGAZYN GRACZA

Znany jest już termin premiery najnwszej gry Angelo VII Revelation Extreme. Jak podaje dystrybutor, gra będzie dostępna:

- ☐ ~~za miesiąc~~
- ☐ ~~za trzy miesiące~~
- ☐ ~~za rok~~
- ☐ kiedyś w przyszłości*

*Niepotrzebne skreślić

16/04/2002
Jest pierwsza beta! Rewelacja... choć właściwie spodziewałem się czegoś lepszego. Ale może jeszcze poprawią parę błędów.
17/04/2002
Tragedia! Wydawca już trzeci raz przesunął termin premiery. Nie wiem, co mam ze sobą zrobić...
19/06/2002
Kolejna beta. Nie ma tylu błędów, ale dwukrotnie wzrosły wymagania sprzętowe. Poza tym z RTS'a zrobił się ACTION–RTS...
22/06/2002
Znany jest oficjalny termin premiery! Jeszcze tylko miesiąc i zagram w Angelo VII Revelation Extreme (po drodze zmienił się tytuł...)
21/07/2002
Już jutro premiera... już jutro... Nie mogę spać, nie mogę jeść...

GAMES NEWS

Jak podają agencje prasowe, długo oczekiwna gra BDOGG '99 ukaże się z lekkim opóźnieniem. Czekaliśmy dwa lata, poczekamy i trzeci...

22/07/2002
Aaaaa.... Znowu zmienili termin. Po co się urywałem ze szkoły i stałem cztery godziny przed sklepem? Żeby kupić „GOLD EDITION" dwóch poprzednich wersji? A piraci już mają część szóstą! Skandal...
26/07/2002
Nie wiem, co się dzieje... Gra jest w USA od trzech miesięcy, w Anglii od miesiąca, a polski dystrybutor mówi, że jeszcze nie wyszła? O co tu chodzi?
27/07/2002
A może by tak kupić pirata? Eeee... pewnie będzie to jakaś beta, więc lepiej nie! A może jednak...
29/04/2002
Widziałem piracką wersję. Wydaje się być ok. Dzwonię do dystrybutora dowiedzieć się, kiedy premiera...
1/05/2002
Życie nie ma sensu. Polski wydawca twierdzi, że nie będzie sprzedawał Angelo VII, bo mu się to nie opłaca, bo wszyscy już kupili wersje pirackie. Poczeka na Angelo Last Mision i wyda dwupak...
18/05/2002
Byłem na wycieczce zagranicznej. Kupiłem wszystkie osiem części poszukiwanej gry... Nie wiedziałem, że oni już wydali dwupak, „SPECIAL VERSION", dodatkowe misje...
19/07/2003
Polski dystrybutor wydał Angelo VI. Jako „Tanią Klasykę"...


MISJA NA
MARSA
CLICK!